BEMUTATÓK: F15, MotorHead, Diablo 2, Hexplore

PC GURU

EXTRA AJÁNLAT:

Baldur's Gate

Az Interplay készülődő RPG-jének első bemutatója

* * * * * * * * * *

Voodoo 2

Bemutatkozik a Creative 12 MB-os gyorsítókártyája

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1998/5 – 896 Ft

116 oldal +

CD ROM MELLÉKLET

A hónap sztárjai

Rebellion

Battlezone

Játékdömping

THE JOURNEYMAN PROJECT 3

SOLDIERS AT WAR

JACK ORLANDO

F/A 18 KOREA

SUB CULTURE

F1 RACING

SEMPER FI

UBIK

IFABO 98 B pavilon 10/H

MOSOLY ÉS MINŐSÉG!

Smile

Smile Monitorok

Tipus	átmérő	felbontás	képpont méret	frekvencia
CA-6415 DL	14"	1024x768	"0,28"	30-54KHz
CA-6515 DL	15"	1024x768	"0,28"	30-54KHz
CA-6536 DL	15''	1280x1024	"0,28"	30-69KHz
MM-6536 SL	15''	1280x1024	"0,28"	30-69KHz
CA-6536 SL	15''	1280x1024	"0,25"	30-69KHz
CA-6736 DL	17''	1280x1024	"0,28"	30-69KHz
CA-6738 SL	17''	1280x1024	"0,25"	30-86KHz
CA-6719 SL	17''	1280x1024	"0,25"	30-95KHz
CA-6919 SL	19''	1600x1280	"0,26"	30-95KHz
CA-2111	21''	1600x1280	"0,28"	30-85KHz

14" CA6415DL

Ultra magas felbontás 1024x768
Non interlaced
Villogásmentes képcső
Processzorvezérlés
LED-es visszajelzés
VESA DDC1/2B (Plug & Play)
Energiatakarékos üzemmód

Logic3 termékek

JT 226
Kormány és pedál

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög-kiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

JT 273
PC Terminator

- Analóg joystick számítógéphez
- Automata kalibrálás az X és Y tengelyen
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- 4 db fél és automata tűzgomb
- CH vagy Thrustmaster kiválasztó programkapcsoló

JT 272
PC Dominator

- Analóg joystick PC-re
- 4 irányú nézet vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- Funkció panel LED
- 4 db fél és automata tűzgomb
- Jobb és -balkezes játékmód
- CH vagy Thrustmaster mód

THRUSTMASTER

FORMULA 1™ Kormány és pedál

Egészen olyan, mint az igazi!

bruttó: **41.990 Ft**

- ✓ valósághű tervezés
- ✓ vereseny funkciógombok a kormányon
- ✓ leszorító rögzíthetőség
- ✓ strapabíró fékpedál
- ✓ érezhető vagy hallható visszajelzés
- ✓ a kormány a legkeményebb versenyzésekhez is alkalmas!

**Logic3 és Thrustmaster eszközök legnagyobb választékban, raktárról.
Kiváló minőség - kedvező ár!
1 év garancia!**

ÚJ MEGJELENÉSEK: Az IFABÓ-n

- Európa 98 CD-ROM Atlasz
- Tanuljunk a Törpökkel
- Cambridge Enciklopédia
- A jövő Titkai

A jövő titkai

A Jövő titkai - „Interaktív Horoszkóp" című CD-ROM minden idők legjobb asztrológia szoftvere. Segítségével bárkinek, pusztán születési adatai megadásával lehetősége nyílik profi színtű részletes szakmai vagy egyéni horoszkóp elkészítéséhez.

9990 Ft helyett most 7990 Ft

Az Európa 98 CD Atlasz

egy naprakész útvonaltervező program. Tökéletes segítséget nyújt, ha nyaralásra, vagy üzleti útra készülve szeretnénk pontosan, gyorsan és hatékonyan megtervezni az autós útvonalat.

Br. ár: 8.990 Ft

CYBERSTONE ENTERTAINMENT

Hupikék Törpikék
Tanuljunk a törpökkel!

Vidám és eredeti mesevilág kicsinyek számára. Színek és formák: színező és formafelismerő gyakorlatok és játékok fejlesztik a kicsik térérzékelő képességét.

Br. ár: 7.990 Ft

CYBERSTONE ENTERTAINMENT

CD-ROM Univerzum
Shareware gyűjtem

Magyar menü és leír

Br. ár: 1.990 Ft

CYBERSTONE ENTERTAINMENT
www.cyberstone.hu

Hamarosan megjelenik:

Találmányok és Feltalálók Tudományos Encikopédia

Nem kis hiányt pótolva végre megjelenik az első magyar nyelvű interaktív tudományos enciklopédia, amely átfogja az emberiség technikai fejlődését a kőkorszaktól a XX. századig: informatika, telekommunikáció, földi-, vizi- és légiközlekedés, távközlés, űrhajózás.

Kerttervező 3 dimenzióban

A „Lakástervező 3 dimenzióban", melyet kezében tart, segítséget nyújt Önnek elképzelései valóra váltásában. Megtervezheti és berendezheti álmai otthonát, majd bármilyen szögben, 3 dimenziós kép formájában tekintheti meg a kész tervet.

Lakástervező 3 dimenzióban

A „Kert-tervező 3 dimenzióban" a tervező sorozat legújabb kiadása. Ezzel megtervezheti álmai kertjét illetve tájképét és elhelyezheti abban a növények, fák és virágok illetve a kertben megtalálható eszközök „fotórealisztikus" képeit, amelyeket ezután bármilyen szögből nézve megtekinthet!

CD tisztító

A termék alkalmas Compact Disc lemezek felületének tisztitására és antisztatizálására.

Monitor tisztító

A termék alkalmas monitorképernyők és egyéb üvegfelületek tisztitására és antisztatizálására.

Műanyag tisztító

Kiválóan alkalmas monitor- és számitógépházak, billentyűzetek és egyéb műanyagfelületek tisztitására és antisztatizálására.

HARDLINE™ ÚJ! ÚJ! ÚJ!

SCREENER 200 ml/flakon **Ára bruttó: 690 Ft** Magyar termék

Slim/disztok	Normál	Dupla	Színes	4 db-o CD-tok
144 Ft/3db	160 Ft/3db	240 Ft/3db	240 Ft/3db	160 Ft/

HARDLINE™ CD-TOK-ok Nettó árak!

3.900 Ft+Áfa
16 bites hangkártya + Ajándék szoftver Internet Kalauz I.

13.800 Ft+Áfa
24x CD-ROM + Ajándék szoftver Computer Kalauz I.

15.800 Ft+Áfa
32x C ROM Ajánd szoftv Compu Kalauz

**1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 461-5767
www.automex.com**

Automex multimedia

Az Ön nyerő partnere!

ACOMP Intel Pentium II 266

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 266MHz
- 64MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA Seagate 10ms merevlemez
- 32x sebességű SONY CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 189.900,- Ft

Kiegészítő csomag:
- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 15" SONY 100ES (80kHz, 0.25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 94.900,- Ft

ACOMP Intel Pentium MMX 200

- Pentium VXPro alaplap, 512Kb cache
- Intel Pentium MMX processzor, 200MHz
- 64MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA Seagate 10ms merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900,- Ft

Kiegészítő csomag:
- 55600bps belső Voice Fax modem
- 15" SONY 100ES (70kHz, 0.25, TRINITRON) monitor

Nettó ár: 74.900,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusírtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!

3Dfx Voodoo 4MB grafikus gyorsítókártya 24.992,- Ft

GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 2100MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 20x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany

Nettó ár: 449.900,- Ft

Részletfizetési lehetőség!

KAMATMENTES hitel 6 hónapra, kezelési költség nélkül!
Hosszabb futamidők esetén 25% kamat.

ACOMP Számítástechnikai Kft.

http://www.acomp.hu

VISA · MasterCard · AMERICAN EXPRESS

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 156-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

guru@mail.datanet.hu
gamez.pganet.com
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián

Megjelenik havonta
Ára: 896 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELÍR-nél (1900 Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HELP-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj a lemezes PC GURU-ra (csak a szerkesztőség címén):
½ évre 1980 Ft,
1 évre 3960 Ft.
Előfizetési díj a CD-s PC GURU-ra:
CD-s ¼ évre 2250 Ft
CD-s ½ évre 4500 Ft,
CD-s 1 évre 9000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., József krt. 59-61. 2 em. 8a.
Tel.: 117-8109

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Kiadói Lapterjesztő Kft.
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u. 116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

Itt is találkozhatsz velünk:
PESTI EST Junior

INTRO

Üdv mindenkinek!

A hangulat rózsás, meg persze midenféle egyéb virágra is hasonlít. Az ok pedig egyértelmű, hiszen nektek sem kell mérleg, ahhoz, hogy megérezzétek, bizony túlugrottunk a sokak által favorizált 100 oldalon, mostantól 116 oldalon olvashattok mindenfélét, de legfőképpen PC GURU-t. Már elég régóta készülődünk erre, azonban látva a kedvező visszajelzéseket az első CD-s számmal kapcsolatban, úgy gondoltuk megháláljuk a bizalmatokat és nem elsorvasztjuk az újságot (nagyon sokan ettől féltetek, hiszen akad itt olyan lap, mely kénytelen a mi oldalszámunknak a törtrészével beérni a nagy CD-sedés következtében), hanem elindítunk egy folyamatot, melynek első állomása a 116 oldal. Persze koránt sincs itt vége a dolognak, de inkább jobban szeretjük a konkrétumokat letenni elétek, mint homályos utalgatásokat tenni a várható fejlesztésekre. Emlékeztek? Fokozzuk a tempót...

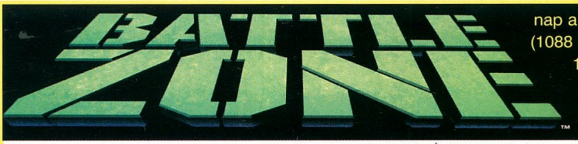
Más. Ugye nem felejtettétek el, hogy lassan itt az IFABO. Az Atlantis legénysége már gőzerővel készül, hogy a legjobb géppark várjon titeket a kiállításon, egy biztos, hegyekben fognak állni a Voodoo 2-k, lehet jönni kipróbálni. Persze az sem mindegy, hogy mivel. Ez ügyben is vannak érdekes fejlemények, de ezt majd a helyszínen. Egyszóval gyertek ki május 5. és 9. között a B pavilon 12/D standjára. Ja igen, majdnem elfelejtettük, hogy lesz 3Dfx CD 2 akit érdekel, először itt vásárolhatja meg.

Időközben megjelent egy CD GURU is, melyet a legnagyobb nyugalommal ajánlhatunk mindenkinek, annak bizonyítása érdekében is, hogy még véletlenül sem rakunk fel azonos anyagokat a CD-kre. Rengeteg játékdemo, felhasználói program, érdekesség és persze nem utolsósorban újdonság vár titeket a korongon.

A kezünkbe került egyik "laptársunk" legfrisebb száma, melyben éles kirohanás található a PC GURU (persze a lap neve nem hangzik el konkrétan, vajon miért?) ellen is. Az ok a Battlezone, melynek exkluzív közlési jogait sárba tiporta és megtévesztette az olvasók ezreit a PC GURU is azzal, hogy felrakott egy AVI-t a CD-re (a lapnak a játszható demora volt exkluzív joga). Nem hisszük, hogy az exkluzivitás azt takarja, hogy mi nem is foglalkozhatunk egy adott játékkal (a magyarországi forgalmazónak egyébként is mindegy, hiszen mi nem szegtük meg a feléjük tett ígéretünket, maximum örülnek, hogy egy másik lap is foglalkozik a játékkal), arról persze nem is beszélve, hogy a megtévesztett és átvert (a lap szerint!) olvasók még mindig nem intéztek atomtámadást a HQ ellen. Szerintünk, ha valaki kiírja a címlapra, hogy Exkluzív Battlezone demo az nem ugyanaz, mintha mi kiírjuk, hogy Battlezone, hiszen valótlant nem állítottunk, valóban foglalkoztunk a játékkal. Ezzel mi lezártnak tekintjük az ügyet, hiszen mi sem szeretnénk ha ellenségeskedés alakulna ki ezen a kis piacon.

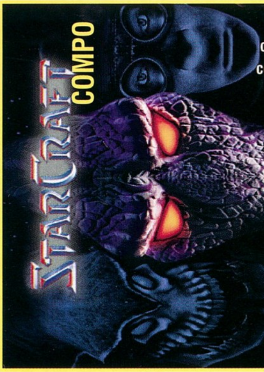
Csakúgy mint a többi hazai játék és multimédiás lap, a CD-s piac megtisztításának érdekében mi sem közlünk CD másolást ajánlgató hirdetéseket. Köszönjük a cégek és a Ti megértéseteket is.

GURU Team



nap a **Deathmatch**-ben
(1088 Bp. Rákóczi út 9.)
1998. május 23-án
a **PC GURU**
szervezésében

Próbáld ki a régi és az új Battlezone-t, várunk Téged is! A belépés ingyenes!



A Blizzard új programjától hangos minden, mire ezeket a sorokat olvassátok már meg is jelent valószínűleg. A játékkal kapcsolatban egy compoval szeretnénk kedveskedni nektek, melyen 3 eredeti StarCraft-ot sorsolunk ki a helyes megfejtést beküldők között.

1, Melyik 3 faj képviselői vívják ezt az űrbéli csatát?

2, Hány játékos játszhat egyszerre a multiplayer opcióban?

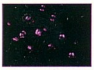
3, Milyen különleges tulajdonságai vannak a földiek Command Center-ének?

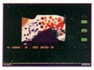
A válaszokat 1998 május 20-ig várjuk a szerkesztőség postacímére: 1399 Bp Pf.: 701/765

A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

TARTALOM

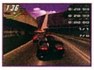
NEWS





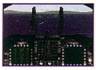
6 Game, Net & Match!
6 Heretic II
6 Grim Fandango
6 Armada
7 Jazz Jackrabbit 2
7 MechWarrior III
7 High Heat Baseball '99
8 Spearhead
8 The Golf Pro
9 Revenant
9 The Operational Art of War
9 Swords & Sorcery
10 Viva Football
10 Sentinel Returns
10 Eastern Front Mission Pack
10 Magic and Mayhem
11 Starship Titanic
11 iF/A-18E Carrier Strike Fighter

BEMUTATÓ

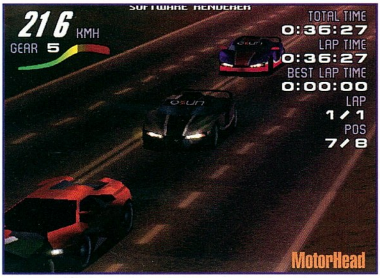


12 F-15 Eagle
13 Motorhead
14 Baldur's Gate
16 Mission Pack
17 Hexplore
18 Diablo 2

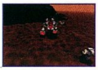
JÁTÉKLEÍRÁS



22 Motor Mania
24 Egypt
28 F1 Racing Simulation
30 Sub Culture
35 Shanghai Dynasty
36 Journeyman Project 3
40 Ubik
43 I76 Nitro Raiders
44 Deadlock 2
46 F/A-18 Korea
50 Actua Ice Hockey
52 Jack Orlando



MotorHead



56 X-Files
58 BattleZone
64 Soldiers at War
68 Rebellion
76 Semper Fi!

TALLÓZÓ

84 Diablo - Magyarországon
86 Quake
93 Teleport
94 CeBit hirek
98 Supermicro
99 1997 legjobb játékai
100 GRAB
102 Multimédia CD-k

ROVATOK

90 Hardware News
96 Shareware játékok
103 Tes(z)t
106 Tuning
110 Levelezés
108 LightWave
113 Cheat
114 Külvilág

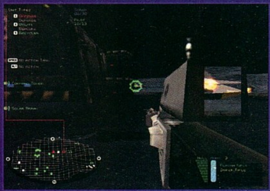
Rebellion

A hónap játéka

Ez idáig a számítógépes programok nagyobbik hányadánál könnyű volt eldönteni, milyen stílust is képviselnek. A hardver fejlődése lehetővé tette a fejlesztőknek, hogy jobbnál jobb grafikai megoldásokkal kápráztassák el a játékosokat. Valljuk be őszintén, ezzel egy kicsit el is kényeztettek minket. A mai játékoknál elsődleges kritérium a nagyfelbontású grafika, aminek persze gyönyörűnek kell lennie. A gyorsítókártyák

megjelenése tovább fokozta az ütemet. Most érkeztünk el arra a pontra, ahol szinte már semmi sem különbözteti meg a játékokat. Jó, persze vannak apróságok, de egy Total Annihilation és egy Ages of Empire között nem veszünk észre lényeges különbséget. Manapság sajnos a klónok korát éljük, s ezen egyelőre senki sem akar, s nem is tud változtatni.

Szerencsére azonban a kezdeményezőkészség nem veszett ki teljesen a cégekből, s néhány új ötlet is megjelent ezen a piacon. Nekem az egyik legszimpatikusabb a stílusok keverése. Adott két kategória, mindkettőnek megvannak a szimpatizánsai. Miért ne



lehetne ezeket összekapcsolni egy játékba? Az Activision cég csapott le erre a témára a leghamarabb. Mintának egy nagyon régi programot vettek, ami még az őskorban jelent meg. A BATTLEZONE-ról van szó, ami annak idején hatalmas sikert aratott.

Armada

A hatalmas, végtelen és időtlen űr korlátlan teret kínál a fantázia teremtette világoknak. Csillagok, bolygók, naprendszerek, újabb és újabb csodás helyek. Kiváló közeg

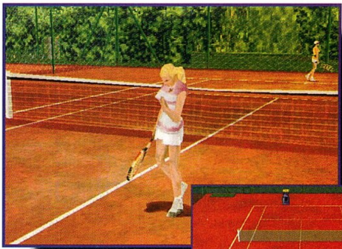
egy stratégia játék megteremtéséhez. Az Armada a bolygókért, a területért folytatott háborúról szól majd. A hódításhoz előbb majd meg kell építened űrhajóidat, fel kell szerelned azokat és persze legénységre is szükséged lesz. A dolog azonban a híreink szerint nem "csupán" erről szól majd, ugyanis a Gonosz erők is megjelennek, méghozzá tekintélyes hatalommal. Ellenük vállalhatod fel a küzdelmet, hogy megóvd otthonaidat és birodalmadat.

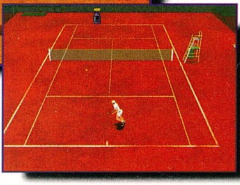
Hat nép szerepel majd az Armadában, más és más jellemzőkkel. A terran faj lesz a leginkább emberi kultúra, a vorgan pedig a legegzotikusabb, hiszen kommunikációjuk leginkább telepatikus képességeikre épül. A többi négy nép pedig, csupán felsorolás szintén: az eldred, a scarab, a drakken és a nomad lesz.

Mivel a program kifejezetten online játéknak készül, a fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek a kommunikáció és a komplex harcrendszer kidolgozására. A szövetségek kötése és az együttes támadás valóban vonzó opció, remélem az Armada sokkal jobb lesz, mint amilyennek a képek alapján látszik! A megjelenés időpontja egyelőre ismeretlen.

Game, Net & Match!

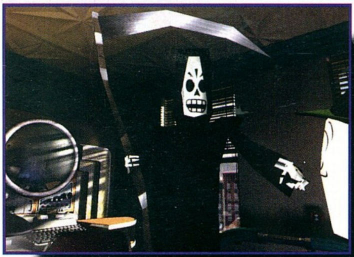
Már nagyon régen írtam teniszről, pedig egykor a sportjátékok egyik legkedveltebb típusa volt, ha jól emlékszem. A





Game, Net & Match! pótolni kívánja a piac ebbéli hiányosságait, méghozzá egy olyan programmal, melyet a nap bármely órájában az Interneten is játszhatunk majd, nevezetesen a Blue Byte tenisz szerverén. Itt e labdajáték sportolói felkerülhetnek a nemzetközi top listára, mi más lehetne hát a cél, mint a csúcs?! Ehhez persze rengeteget kell majd gyakorolni... A grafikáról csupán annyit mondanék, hogy a program az Extreme Assault 3D engine-jére épül. Na jó, nem tudom ki hogy van vele, de ha én valaha is rászánnám magam a teniszezésre, biztosan valós sportot választanám. Akiknek megfelel ugyanez virtuális formában, azoknak viszont itt lesz a Game, Net & Match!.

Grim Fandango



Gondolom mindannyian emlékeztek még a LucasArts Full Throttle-jére. Nem egy emberről tudok, aki újra és újra elővesz azt a programot, nem véletlenül. A Full Throttle készítői most új kalandjátékot dobnak piacra, mely a mexikói kultúra számunkra valószínűleg kissé ismeretlen világába vezet. E kissé szürrealisztikus világban találkozhatsz majd Manny Calavera-val, a Land of the Dead utazási ügynökével. Az ő munkája az, hogy elvezesse az embereket az élők birodalmából a halottakéba. Utolsó munkája valahogy "kicsit" hosszabbra sikerül, egy négy éves utazás lesz belőle a sötét alvilágban, mely a végső nyugovó helyig vezet...

A LucasArts elmondása szerint a hangulat mércéjéül olyan filmeket választottak, mint a Chinatown vagy a Casablanca. A humorról pedig az a Tim Schafer gondoskodik, aki a Full Throttle mellett a Day of the Tentacle-ben is remekelt már.

A Grim Fandango elvileg még a nyári uborkaszezon előtt megjelenik.

Heretic II

A karácsonyi piacra fog érkezni az Activison sikersorozatának újabb darabja, a Heretic II. A külső nézőpontot választó akciójáték a Quake II engine-jére épül. A játékosok sötét, komor hangulatú

labirintusrendszerben bolyonghatnak majd, hogy megkeressék és megsemmisítsék az egyre erősödő Gonosz mágikus hatalmát, mielőtt már késő lenne. A kalandelemek ettől függetlenül kevéssé lesznek hangsúlyosak, ez a játék a brutális közelharcról szól,

melyből azért nem hiányzik a varázslatok misztikuma sem. A fantasy hangulat megteremtésében a Raven csapatát Brom segíti, úgyhogy senkinek nincs oka aggodalomra.

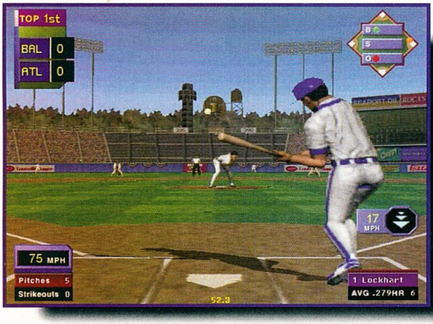
*** A Sirtech Software nem vesz részt az E3 kiállításon. A Jagged Alliance 2 és a Wizardry 8 készítői nem ezt a fórumot tartják a legjobbnak és leggazdaságosabbnak, amúgy is neves programjaik piaci támogatásához.**

*** Nem tudom közületek hányan ismerik az egyébként hazánkban is meglehetősen népszerű Legends of the Five Rings kártyajátékot illetve RPG-t, de talán felfigyeltek, ha megtudjátok, hogy az Activision ezek alapján a PC tulajdonosok számára akció-RPG-t készít. A zömmel japán ihletésű világ, Rokugan mindenesetre ígéretes.**

*** A Bizarre Creations ezúttal valami bizarral áll elő, mert a következő játékuk, a Grow Your Own Vegetables olyan 3D harci szimulátor lesz, melyben zöldségeket ültethetsz, nevelhetsz, szállíthatsz és kiállíthatsz, sőt. A rivális zöldségtermelők ellen is bevethetsz majd ezt-azt, már ha rászánod magad arra, hogy virtuálisan felvállald a kistermelők kínjait. A program csak jövőre várható.**

High Heat Baseball '99

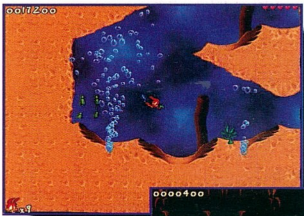
A 3DO 'mindenórás' programja hazánkban talán kevésbé lesz népszerű, mint az amerikai piacon, de feltétlenül említést érdemel. A baseball sport vonzása, valljuk be legtöbbünk számára nem túlságosan erős, mégis ha a 3D-s grafika elég jól sikerül és a realisztikus megjelenítés némi izgalommal is párosul, néhányan biztosan nagyító alá veszik a High Heat Baseball '99-et. Annál is inkább, mert az ígéretek szerint a valós játék szakértői sem emelhetnek majd panaszt erre a programra. Harminc park, néhány stadion, és négyféle játékmód - konkrétan a single, a full season, a tournament és a home run - a kínálat. A multiplayer részben pedig természetesen játszhatsz majd barátaid ellen is.



Jazz Jackrabbit 2

Következzen most egy könnyebb "műfaj". Ugyan már jócskán túl vagyunk a húsvéti ünnepeken, így egy nyulas hír nem annyira aktuális, de azért megosztom veletek. Végső stádiumába érkezett a Jazz Jackrabbit 2. Nem tudom mennyire emlékeztek vissza rá, de az első rész 1993-ban látott napvilágot. Azóta öt év telt el, így aztán a játék gyorsabb, szebb és jobb lehet, mint valaha. De gondolom már a képek alapján is feltűnik, hogy semmi 3D vagy ilyesmi, jó kis hagyományos platform 2D-ben. Felesleges lenne egy mászkálós játék sztoriját ragozni, a lényeg úgysem ez. Annál izgalmasabbak viszont a pályák, az effektek és egyéb meglepetések. Ebből a szempontból pedig a Jazz Jackrabbit 2-re nem lehet panasz. A négy epizód negyvenkét szinten át vezet, olyan pályákkal mint például a kísértetkastély, a labirintus, a dzsungel, a strand vagy éppen a pokol. Lesz természetesen gem-gyűjtögetés is, és a legügyesebbekre számos bónusz pálya is vár. Sőt, információim szerint kisebb logikai feladatok is színesítik majd néhány pálya feladatait. Új fegyverek, mozgások és így tovább.

A legnagyobb durranás ettől függetlenül az öt játéktípust felkínáló multiplayer opció lesz, melyet hálózatban (nyolc gépen akár harminckettten) és az Interneten is gyötörhetünk majd.



MechWarrior III

Az Activison átadta a gyeplőt a MicroProse-nak, és a Fasa Interactive MechWarrior sorozatának harmadik része már az új kiadónál jelenik meg. Az hogy mennyi újdonságot hoz majd a harmadik rész, ettől természetesen független. A legfontosabb maga a játék és annak menete. Ebben a tekintetben nem tudom mennyi változásra van szükség, hiszen az első két rész sikere szerint ezzel nincs gond. Azért a robotok kezelő felületét alaposan megváltoztatják, hogy a "vezetők" kényelmesebben és tökéletesebben irányíthassák gépeiket. A külcsín kapja a legnagyobb hagsúlyt a fejlesztésben. A MechWarrior III a Munga enginet használja majd. Az első szembetűnő változást a finomabban kidolgozott textúrák jelentik, de a különböző effektek és az animációk is magukon viselik majd a grafikai fejlesztés elemeit. A program megjelenése szeptemberre várható.

* Végre már kapható a Starcraft. A Blizzard oly régen várt programjából hatszázezer darab került első nap a boltokba.

* A Simutronics két közkedvelt tévésorozatot egyesítve készíti Hercules and Xena: Alliance of Heroes című programját, mely kizárólag online verzióban jelenik meg.

* A Lands of Lore harmadik részében négy guild is lesz, melyhez csatlakozhatunk karakterünkkel. A történet szerint pedig úgy kezdünk majd, hogy elveszítjük a lelkünket...

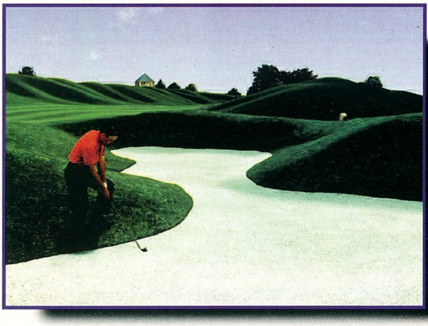
* Az Activison bejelentette, hogy felújítja a klasszikusok között számon tartott Asterodis programot, amit annak idején még az Atari tulajdonosok élvezhettek.

* A Sony bejelentése szerint április elsejéig több mint tízmillió PlayStation-t adtak el Amerikában.

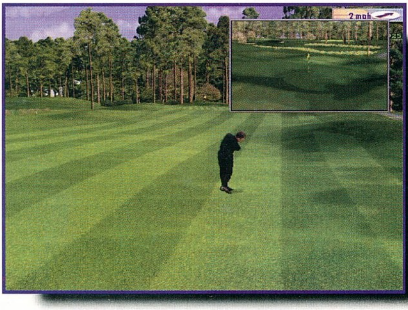
* 1997-ben az amerikai szoftverpiacon forgalom tekintetében az első az Electronis Arts lett, a maga nyolcszáznegyvennyolc millió dollárjával, őket követi, csupán tizennégy millióval lemaradva a Nintendo of America.

THE GOLF PRO

Az Empire szövetkezett Gary Playerrel (aki minden idők egyik legnevesebb golfjátékosa), hogy



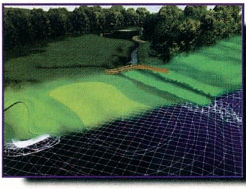
elkészítse ezt a szimulátort. Gary Player neve szerencsére nem csupán csábító erőként jelenik meg. Ez a profi játékos valóban részt vett a program



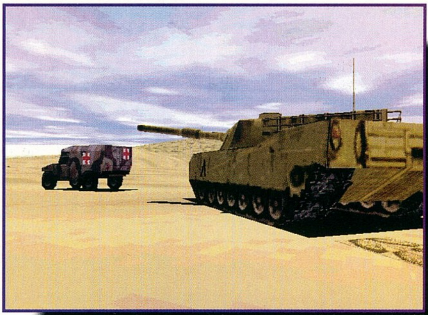
elkészítésében, olyannyira, hogy számos tippet is ad a Golf Pro játékosainak.

Akik ismerik az ilyen típusú programokat, tudják, hogy ezek kezelése általában kimerül az egérrel való klikkelgetésben. Az Empire viszont úgy döntött, ezen a téren is újít, s megalkotta a holnap technológiájának kikiáltott "Mousedrive system"-et. Az ötlet különben egyszerű és ugyanakkor nagyszerű, az ütés típusa az egér mozgásától függ…

Emellett számos kecsegtető adat csalogatja a golfprogramok kedvelőit. Az első és legszembetűnőbb a lélegzetelállító grafika, melyen meglátszik, hogy Silicon Graphics gépeken készült. A következő, hogy két pálya is lesz. Az egyiket Jack Nicklaus tervezte (St Mellion International), a másikat pedig Gary Player (Hilton Head National). A multiplayer opciót és handicapping system-et talán már meg sem kéne említenem…

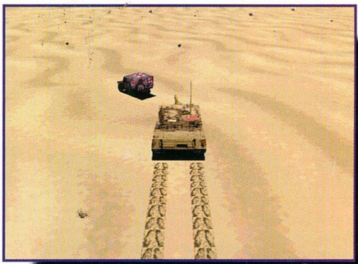


SPEARHEAD



Tunéziai tankok tömeges támadása kerül terítékre ebben a

szimulátorban, mely a közeljövőben játszódik majd. A líbiai seregek pedig ennek megfelelően jóval fejlettebbek, mint napjainkban, így valós kihívást jelenthetnek az ötven készülő küldetésben. Emellett a készítők vállalják a folyamatos misszió utánpótlást, melyet web oldalaikról érhettek majd el, természetesen a megjelenés után. A vizuális élmény már most meglehetősen ígéretesnek látszik, főleg a tank szimulátorok szerelmeseinek. A 3D és az AGP támogatás gondolom a szakértő szemek számára a képekből kiderül. További információnk még nincs, a megjelenés időpontját egyelőre az idei év végére tervezik.



*** A Yahoo online szolgáltatást is indított külön a multi-playeres játékoknak. A bejutáshoz regisztráció és Java kell.**

*** Úgy tűnik, az Origin egyik krízisből a másikba esik. Az Ultima Online gondjai után most jelentették be, hogy egyelőre csökkentik a Privateer III készítésének sebességét, és az új megjelenési határidőt kitolják a távoli 1999-re.**

*** A Sony is belépett az online szolgáltatók egyre gyarapodó táborába. A Sony Online Ventures a játékokra és az "Internet show" lehetőségeire akar beállni, és célként minimum a Battle.net népszerűségi szintjét tartja szem előtt. Ha egy ilyen nagy cég is beszáll a ringbe, annak mindig oka van. Nos, valóban. A Forrester Research felmérése szerint 2000-re tizenöt millióra nő az online játékosok száma.... No comment.**

*** Már a boltokban a Diablo PlayStation verziója.**

*** A Sierra szeptember elsejére tolta a Quest for Glory V: Dragon Fire megjelenését. A három hónap csúszásért cserébe 8 bites grafika**

Swords & Sorcery

A Wizardry VII neves alkotójának, D.W. Bradley-nek a keze nyomát viseli ez a készülő RPG, melyben Cet Ude D'ua Khan, a Halál Lordja felébred hosszú álmából és úgy dönt, ismét megkísérli leigázni Gael-Serran földjeit. A kard és a varázslat mesterét, azaz Téged hívnak majd segítségül a Gonosz hatalom ellen, hogy hat fős csapatoddal megküzdj vele és csatlósaival. Tíz faj és tizenöt karakterosztály vár majd, olyan "hagyományos" típusokkal, mint a pap, varázsló vagy a harcos, és olyan különlegességekkel, mint például a zen mester, bérgyilkos, ninja. A felfedezés szerencsére nem lineáris, hanem totálisan szabad lesz, tehát teljes szabadságot kapsz a gyönyörű, bár meglehetősen veszélyes, középkori, 3D-s világ felfedezésében. Még két kulcsfontosságú adat. Elsőként a csatamenet a Te döntésed szerint real-time vagy körökre osztott lesz (yes!!!), és a multiplayer opcióval akár hatan is játszhattok, megszemélyesítve a hat kalandozó karaktert. Megjelenés remélhetőleg októberben.

The Operational Art of War

Hamarosan megjelenik ez a stratégiai játék is, mely egészen véletlenül szintén a második világháború feldolgozását szemelte ki magának. A Talonsoft nem bízott semmit a véletlenre, egy profit hívott a csapatba, hogy elkészítse az Operational Art of War-t. Norm Koger neve nekem nem mondott ugyan sokat, de amikor utánanéztem, nos ez az ember tíz évig dolgozott az SSI-nél és olyan programokon dolgozott, mint az Age of Rifles vagy a Tanks. Norm azért jött a Talonsofthoz, hogy "megvalósítsa álmait". Az ő keze nyomát viseli szinte minden: a grafika, a kezelőfelület és a pályaszerkesztő is. A program most megjelenő, első része az 1939-1955 közti eseményeket dolgozza fel, melyben nagyrészt a világháború kap szerepet, de terítékre kerül a koreai háború fiktív feldolgozása is ...

Revenant

Ahkuilon csodálatos, ugyanakkor veszélyes szigetén játszódik majd az Eidos nagy léptekkel készülő, a Diablo nyomdokain haladó játéka. Te lehetsz Locke D'Averam, egy kísértet, pontosabban szólva egy ősi korokból feltámasztott harcos, aki viszont nem emlékszik semmire. A sziget urai közül az egyik hoz vissza az élők közé, hogy megkeresd elrabolt lányát és megbosszuld e galád tettet. Amint a történetből hamarosan kiderül, nem csak e lány, hanem vele együtt az egész világ sorsa is a kezedben van ...

Na jó, a sztori nem túl eredeti, elismerem. A kézzel festett 2D hátterek előtt megjelenő 3D-s karakter már annál inkább. A hatalmas és gyönyörű fantasy világ biztos nagy vonzerőt jelent majd, kérdés, hogy mennyire hangsúlyozzák majd ki a Revenant RPG elemeit. Ezt még nem tudjuk, de a hírek szabadon bejárható, hatalmas területekről szólnak, városokkal, komor erdőkkel, labirintusokkal, templom romokkal, barlangokkal.

A harc természetesen itt is real-time zajlik majd, és a karaktered hagyományos fantasy tulajdonságai jelentősen befolyásolhatják kimenetelét. A támadás és a blokkolás "sikere" szintén e képességek függvénye lesz. Tehát az akcióé lesz a főszerep.

Az Eidos nem hagyja cserben a multiplayer játékosokat sem (Megahála!), akik maximum négyen indulhatnak majd együttes támadásra a gonosz erőkkel szemben. Mondjuk furcsa is lenne négy Locke fej fej mellett, ezért készülnek speciális multiplayer karakterek is.

Még a Diablo második részének megjelenése előtt akarják kiadni ezt a programot, valószínűleg nem véletlenül...

helyett 16-ost kapunk. És a hosszabb béta-teszt idő reményt ad egy csaknem tökéletesen funkcionáló program megjelenésére.

*** A nyár végén megjelenő Extreme Warfare már külön web oldalakat kapott a Red Orb-tól. A cím: www. extremewarfare.com.**

*** A SouthPeak Interactive RPG-je a Drachen Zor már biztos, hogy jókorát késik és csak 1999-ben jelenik meg. A csúszás oka, hogy ez a cég is rájött, a sikerhez szükség van az Interneten is játszható, multi-player opcióra.**

*** Már több mint félmillió példányt adtak el a GT Interactive Deer Hunter-éből. Például januárban a program eladási statisztikája magasan vezetett a Quake II előtt.**

*** A Monolith megnyitotta a Get Medieval web oldalait (www.getmedieval.com).**

*** Megújult az ICE online RPG-je a Twilignt Lands is. A változások leginkább a harcrendszert érintették, és csaknem harminc százalékkal növekedett a játéktér is.**

MAGIC AND MAYHEM

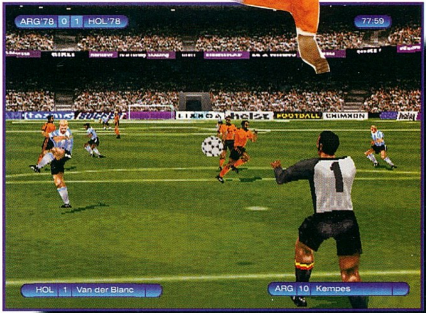
Az X-com készítőinek nevéhez fűződik ez a fantasy környezetbe ágyazott akció-stratégia egyveleg (cool kombináció!). A történet szerint megöröklöd majd különc nagybácsid citadelláját és olyan kalandokba keveredsz, melyekben támaszod csupán e furcsa rokon által rád hagyományozott könyv (tele mágiával!), és egy különleges doboz lesz (Portmenteau), mely képes a manát varázslatok erejévé konvertálni ... Hamar rájössz, hogyan használd ezeket ... és többé nem leszel egyedül.

A Magic and Mayhem elég nagy kanyarnak tűnik az X-comhoz képest, hiszen a körökre osztott stratégiától a készítők a real-time akcióhoz, azon belül pedig a fantasy világokhoz fordulnak. Hmmmm. Ez nagyon pozitív, tetszik!!! Akárcsak az, hogy akár harminchatan is játszhatunk majd vele a neten. A választott három mitológiai birodalom pedig a kedvenceim közé tartozik; kelta, görög és középkor.

Ó, csak itt lenne már!

VIVA FOOTBALL

Előreláthatóan júniusban jelenik meg a Virgin Interactive új "focicsodája", a Viva Football, mely a Crimson team elmondása szerint új fejezetet ír majd az ilyen típusú játékok történetébe. A különleges irányító mechanizmus végre tökéletesen a kezedbe adja majd az irányítást és a kihívásra szintén nem lehet panasz, hiszen a nemzetközi csapatok teljes skáláját megtalálod majd 1962-1998-ig. Márpedig ez egészen pontosan csaknem ezer csapatot és több mint tizenhatezer focistát jelent! A stadionok száma hasonlóan magas, több mint háromszáz lesz.



EASTERN FRONT MISSION PACK

Ez a második világháborús stratégiai játék valahogy kimaradt az életemből, de gondolom néhányan örülnek majd neki, hogy hamarosan elkészül (sőt talán már kapható is) a küldetéslemez, melyen számos újdonság lesz. Egészen pontosan ötven ütközettel, hét teljes küldetéssorozattal és hat nemzettel (finn, magyar, olasz, szlovák, lengyel, román) bővül az Eastern Front kínálata.

SENTINEL RETURNS

Ha minden igaz valamikor 1987-ben, Geoff Crammond gondozásában készült, még C64-re az eredeti Sentinel. Azóta tíz év telt el és a Psygnosis úgy gondolja, a program megérdemli, hogy visszatérhessen a játékpiacra. Úgy látszik a nagy visszatérések korát éljük. Az idei év második felére ígért program néhányunknak kellemes nosztalgia lesz, míg az új nemzedék megismerkedhet egy új köntösbe öltöztetett klasszikussal.

*** A Mindscape gondozásában, júniusban jelenik meg a Team Apache.**

*** Az ausztrál Auran most az Electronic Arts-szal szövetkezve különös stratégia-kaland-RPG hibridet készít. Reménykedjünk, hátha nekik sikerül összehozni valami jót!**

*** A Media Station bejelentette, hogy a következő negyedévben megjelenő Extreme Tactics kiadója a Piranha Interactive és a Mindscape lesz.**

*** Lezárult az UltraCorps béta tesztje, melyben több mint ötezer játékos vett részt. Hamarosan újabb teszt kezdődik a Miscrosoft Internet Gaming Zone szerverén.**

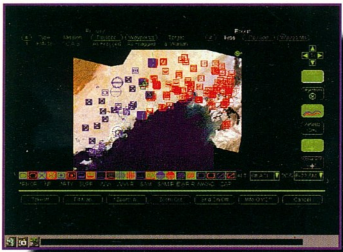
*** Szintén saját web oldalakat kapott a Megamedia real-time stratégiája, az Ancient Conquest (www.ancientconquest.com).**

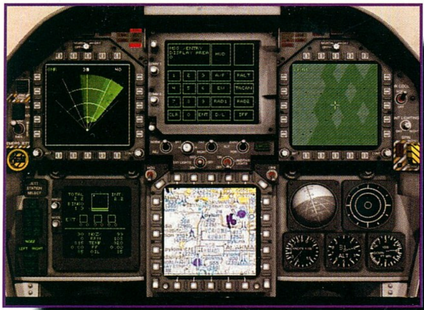
*** A Looking Glass Technologies készülő 3D shooter játéka végre megkapta hivatalos nevét is: Thief: The Dark Project. A program az Eidos gondozásában, év végén jelenik meg.**

*** Celtica néven a napokban debütál egy új stílusú RPG, mely**

IF/A-18E Carrier Strike Fighter

Nem értek hozzá, kétségtelen, de mivel én írom a híreket, kénytelenek lesztek rám hagyatkozni. Szóval mostanában számtalan szebbnél szebb és jobbnál jobb repülőgép szimulátor lát napvilágot. A Jane's sorozat például egészen kiemelkedő, de az okosok szerint ha eltekintünk a grafikától, akkor az F-18 Hornet előtt utoljára az F-14 tett le valami érdemlegeset az asztalra. Ebben a programban az Interactive Magic főleg a tengeri vonalon erősített, bár ez gondolom a szakértők számára a névből is kiderül. Az, hogy mire elég a program kínálta számos grafikai, kezelési és egyéb csoda, majd a maga idejében megítéli mindenki, aki rászánja magát a levegőbe emelkedésre ...

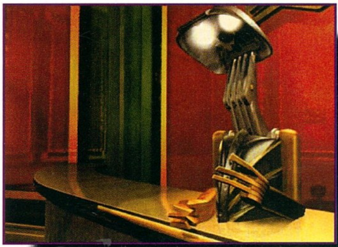


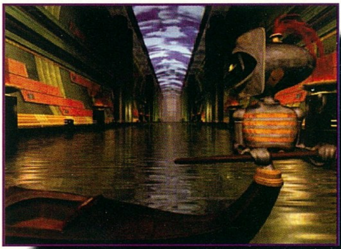


Starship Titanic

"Messze kinn a Galaxis Nyugati Spiráljának soha fel nem térképezett, isten háta mögötti zugában található egy sehol sem jegyzett sárga Nap. Durván kilencven millió mérföldre tőle kering egy tökéletesen jelentéktelen, kékeszöld bolygócska, melynek majomtól eredő civilizációja oly döbbenetesen primitív, hogy a kvarcórát még mindig pompás dolognak tartja..."

Akik olvasták Douglas Adams Galaxis Útikalauz stopposoknak című könyvét (1979), azoknak e rövid idézetből sok minden beugrik. Akik viszont esetleg kihagyták ezt a remekművet, sürgősen pótolják súlyos hiányosságukat! Szükségetek van egy kis "rákészülésre", mert a Simon and Schuster gondozásában hamarosan megjelenik ez a kaland-platform játék keverék, mely eme remekmű világára és szemléletére épül. A teljes játékidőt körülbelül húsz órára saccolják az alkotók, de ehhez rá kell állni erre a szemléletre és gondolkodásmódra, szóval készüljetek!





Lily
lilytm@usa.net

az asztrológia, az álomfejtés, az alkímia, a reinkarnáció és az okkultizmus témáiba is belekóstol.

* A DuoSoft 1998 második felére jelenteti meg a shareware Longbow 2 ToolKit-et.

* Új site nyílik kifejezetten az Ion Storm "bombáinak" (Daikatana, Anachronox és Dominion).

* Májusban a Kesmai Gamestorm szerverén egy szerencsés játékos ezer dollárt nyer majd.

* A SegaSoft egymillió dolláros összdíjazású bajnokságot szervez a HEAT.net-en. Hetente húszezer dollárt lehet nyerni a különböző versenyeken.

* 1997-ben Finnország vitte el az Internet felhasználók arányának pálmáját, ott ugyanis ezer főből 244 szörfözik rendszeresen. A második helyezett Norvégia (231), a harmadik pedig Írország lett (203). Az Internet Industry Almanac szerint a felhasználók száma 2000-re Amerikában több mint százharmincmillió, míg világszinten háromszázhuszonhétmillió lesz.

F-15 Eagle

SASOK SZÁRNYÁN

Az F-15 Eagle eddig valahogy elkerülte a számítógépek monitorát.

Kicsit mostohagyerekként kezelték ezt a gépet, pedig szépségben és hatékonyságban nem marad el a nagy rivális, az F-16 mögött. A program a Jane's szárnyai alatt fog megjelenni, s ez bizonyos fokig garancia a sikerre. Ez a sorozat inkább a komolyabb szimulátorosokat célozza meg, a csirke pilótáknak más programokat ajánlanak. A Jane fejlesztői különös előszeretettel foglalkoztatnak veterán pilótákat. Az ő szakértelmükkel lehetett csak ilyen élethű szimulátorokat a piacra dobni. Több mint két éve vannak még csak jelen ebben a világban, de máris sikerült feljutniuk a csúcsra, s ott igen erősen kapaszkodnak. Április környékén jelenik meg a legújabb szimulátoruk, mely segítségével az F-15E típust repülhetjük be. Sokan nem tudják, de ez a gép elsődlegesen a földi célok elleni támadásokra lett kifejlesztve. Alacsonyan, nagy sebességgel közelítik meg a célpontot (innen a becenevük, Mud Hen = sáros tyúkanyó), s halálos biztonsággal semmisítik meg azt. Még élénken emlékszem az öbölháború felvételeire, melyben F-15-ösöket vetettek be az iraki bunkerek és rakétakilövők ellen. Akkoriban elkerekedett szemmel néztem a hihetetlen felvételeket, melyekben a Maverick rakéták halálos pontossággal csapódtak be a katonai célpontokba. Akkoriban minden vágyam az volt, hogy egy hasonló kaliberű szimulátorral játszhassak. Azóta eltelt néhány év, s a 3D-s kártyáknak köszönhetően a PC-k alkalmassá váltak majdnem valósághű szimulátorok megjelenítésére.

Sorra jönnek ki a jobbnál-jobb repülős programok, de még nem tudtam magam rávenni arra, hogy komolyan nekiüljek egynek. Szerintem a túl nagy realitás lehet az oka, én sokkal jobban élvezek egy dogfightot, mint a mérföldekről elengedett levegő-levegő rakétákat.

Az F-15E típus kétüléses vadászgép. Természetesen a pilóta ül elől, s mögötte foglal helyet a fegyverkezelő. Külön érdekessége a játéknak, hogy mindkét pilótafülkét egyszerre szimulálja.

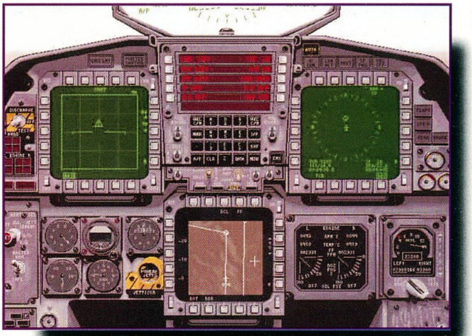
Az egyik legnagyobb előretörést a repülési modellben érték el a fejlesztők. Sokkal nehezebb lesz irányítani a gépet. Nem szabad azonban elbíznia magát annak sem, aki a levegőben tud maradni ezzel a szimulátorral. Az életben azért minden egy kicsit bonyolultabb.

A készítők elég sok munkát fektettek a hadjáratokba. Gondolom, nem árulok el túl nagy titkot, ha elmondom, hogy a küldetések nagy része Kuvaitban és Irakban fog játszódni.

Külön öröm volt látni, ahogy odafigyeltek az apróságokra. A jobban teljesítő szakaszok nehezebb küldetéseket kapnak, a lerombolt épületeket folyamatosan javítják, és még a megsemmisített ellenséges egységek sem támadnak fel varázslatos módon.

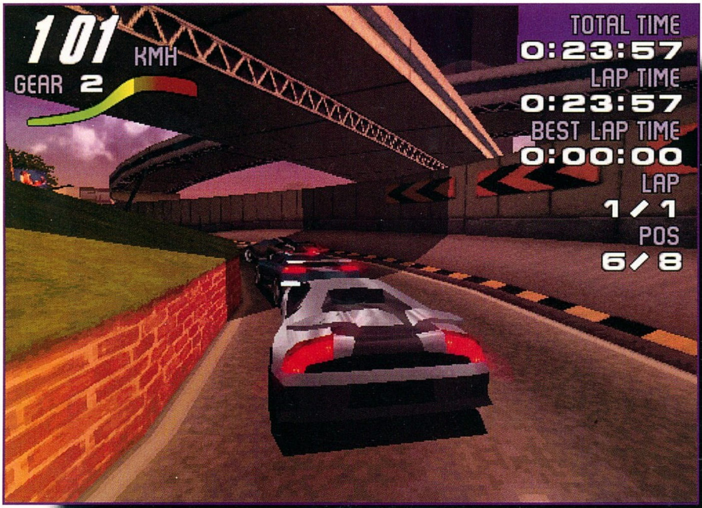
A grafikával sohasem volt gond a Jane's berkein belül. Alapból fogja támogatni a 3Dfx-et, így elég gyors is lesz. Egy sugárhajtású gép szimulálásakor mindennél fontosabb a folyamatos mozgás. Sajnos, ezt a feelinget csak egy igen komoly erőgéppel tudjuk elérni.

Mocsy



Motorhead

ERŐGÉP NÉLKÜLI SZÁGULDÁS

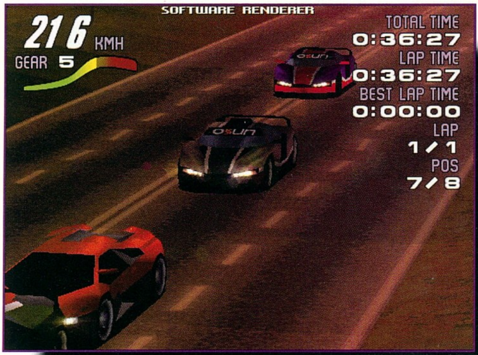


EGY-KÉT ÉRDEKESSÉG ÉS ADAT A KÉSZÜLŐ JÁTÉKRÓL ...

- 50 kép/másodperc (playstation)
- A játék képes akár 600.000-nél is több textúrázott polygont megjeleníteni másodpercenként
- Mindegyik autó részletessége több mint 300 polygon
- A pályák 15,000 - 17,000 polygonból állnak
- Teljesen kidolgozott 3D világ, életszerű fizikai kihatások minden autóra
- Fantasztikus mesterséges intelligencia az ellenfélnél

Ezen kívül a teljes változatban Direct 3D támogatás lesz, futni fog PowerVR és 3Dfx tulajdonosok gépein is. A várható megjelenés 1998 ősze.

Valaha azt hittem, hogy én leszek az az ember, akit egy autóverseny soha nem fog lekötni. Talán az volt az oka, hogy soha nem volt olyan szimulátor ami szép, gyors, élethű és nem kell hozzá PII-300Mhz. De amikor a Gremlin Interactive fejlesztés alá vonta a megújult Digital Illusions Motorhead névre keresztelt autóversenyét, úgy éreztem, mintha csak egyenesen rám gondoltak volna. Szerintem nem túlzok ha azt állítom, hogy a Motorhead lesz a legszebb és leggyorsabb autóverseny amit PC vagy Play Station-on valaha megcsodálhattunk. Nem kell hozzá 3Dfx, s mégis úgy néz ki, mintha Voodoo 3 lenne a gépünkben. Ha valaki azt hinné, hogy 3Dfx-es, vagy esetleg valamilyen animációból vannak az oldalon szereplő képek, az most téved.



Szerkesztőségünk kapott egy exklúzív demóverziót a programból, és így lehetőségünk adódott a kipróbálására. A játékban a közeli jövőben kell futurisztikus autókkal száguldani, óránkénti 300 km-es sebességgel, hat különböző pályán, a belvárostól az elhagyatott bányákig. A játék irányításával nincs semmi gond, az autók úgy reagálnak ránk, mint akár egy Need for Speed-ben. Hátsókerék meghajtású volt a kocsi amivel mentünk, és teljesen élethű volt az autó mozgása. Sajnos csak egyetlen pályát lehetett kipróbálni, de a kidolgozottsága ennek az egynek is fergeteges volt.

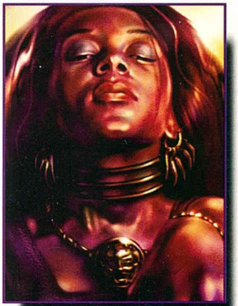
A Digital Illusions büszkén állítja, hogy az Ő autóversenyükben lesznek a legfejlettebb mesterséges intelligenciával rendelkező ellenfelek. Ez annyit tesz, hogy például nem csak egyenesen mennek a pályán, hanem megpróbálnak leszorítani minket az útról.

Tehát a Motorhead nem egy szimpla autóversenynek ígérkezik. Remélhetőleg hamarosan fel tudjuk rakni valamelyik újságunk CD-jére a demót, de ha esetleg meghalljátok valahol azt a címet, hogy Motorhead, nem hiába fogjátok felkapni a fejeteket, ezt ígérem.

Chris
chris@acomp.hu

Baldur's Gate

RPG FELSŐFOKON



A Forgotten Realms név sok fantasy-rajongónak lehet ismerős. Ez az egyik legismertebb fantázia világ. Rengeteg könyv és játék színhelye lett. Itt élnek a leghíresebb hősök, de sajnos gonosztevőből is akadnak itt jócskán. Ebben a világban kalandozik a renegát drow elf, Drizzt'Do Urden, itt téblábolnak az ügyefogyott, de annál veszedelmesebb mágusok, a Harperek, s itt él a nagytudású bölcs, Elminster is. Az Interplay a nagysikerű Fallout után ismét egy szerepjátékkal akarja felhívni magára a figyelmet. A Baldur's Gate minden idők egyik legnagyobb RPG-je lesz. A készítők állítása szerint még a nagy Wizardry sorozattal is vetekedni fog nehézségben és hosszúságban. Csak varázslatból 60 darab lesz, s ez még nem a végleges szám. Még meg sem jelent a játék, de már tervbe van véve néhány küldeteslemez, sőt rebesgetik, hogy lesz folytatás. Úgy látszik, önbizalomban nincs hiány.

Egy RPG-nél talán az egyik legfontosabb dolog a harcrendszer. Hiába csodálatos a grafika, minden azon múlik, hogy a játékosok mennyire vannak megelégedve a csaták lebonyolításával. Vegyük példának a Krondort, grafikailag nem egy csúcs, de annál élvezetesebb csatákat még nemigen láttam RPG-ben. A Baldur's Gate real-time csatát alkalmaz elsődlegesen, de a komoly szerepjátékosok számára be lett építve egy olyan opció, mely segítségével körökre oszthatják a harcot.

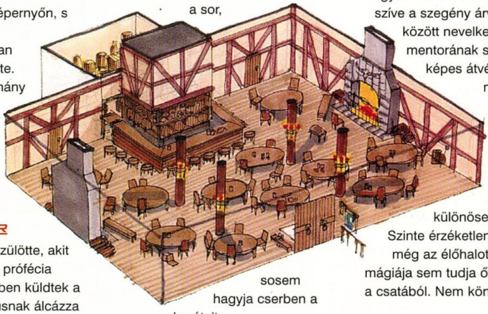
Van egy terület a szerepjátékokban, mely véleményem szerint még messze nem lett kiaknázva, ez pedig a karakterek személyisége. Egyetlen játékban sem vettem észre különbséget a törvényes jó lovag, illetve a kaotikus gonosz feketemágus viselkedése között. A Baldur's Gate ebben a vonatkozásban is úttörő lesz. Itt minden szereplőnek különböző személyisége lesz. A csapatunkba különféle alakok állnak be, s bizony néha nem úgy reagálnak, ahogy mi azt szeretnénk. Már nagyon régóta várok egy ilyen szerepjátékra, s remélem, ez a játék beváltja a hozzá fűzött reményeimet.

A készítők külön kiemelték a játékmenetet. Szinte semmi sem kötelező a játékban. A küldetéseket nem kell, de nem is lehet időre megcsinálni. Ha akarjuk, akkor csak céltalanul kóborlunk a világban, s erősítjük a csapatunkat. Ehhez természetesen rengeteg mellékküldetés áll a rendelkezésünkre. A feladatokat többféleképpen is megoldhatjuk. Lesz olyan, aki a brutális harcot választja, de lesznek olyanok is, akik

intelligensebb megoldást fognak választani, például mágiát használnak. Itt minden a játékosra lesz bízva.

A képeket elnézve azt hiszem, nem lesz panaszunk a játék grafikájára. A Diablóban megszokott 3D izometrikus grafikát alkalmazza a program. A szörnyek animálnak, változik a környezet, lesz eső, köd és hó. Sőt ezen kívül még a karakterek kinézete is megváltozik, ha egy testpáncélt magukra öltenek. Látszani fognak a mágikus fegyverek, s a varázslatok megjelenítésében sem fogunk csalódni.

A Baldur's Gate legnagyobb erénye azonban mégis a karakterhasználatban rejlik. Az eddigi RPG-k ben a karaktereink szinte semmiféle személyiséggel nem rendelkeztek. Itt azonban minden egyes szereplő külön háttértörténettel lesz ellátva. Itt bizony emberi sorsok is megelevenednek a képernyőn, s egy-egy karakter személyiségét nagyban befolyásolja az előélete. Ízelítőnek lássunk néhány karaktert a játékból, lehet, hogy pont őket fogjuk választani a végleges program megjelenésekor.

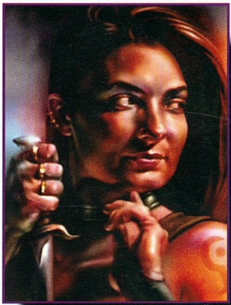


Dynaheir

Egy távoli vidék szülötte, akit a mesterei egy baljós prófécia kivizsgálásának ügyében küldtek a Sword Coastra. Mágusnak álcázza magát, de valójában boszorkány. A testőri feladatokat egy hatalmas harcos látja el, aki sohasem hagyja magára a védencét. A mágus legkevésbé az emberi butaságot tolerálja, s a diplomácia képessége sem valami magas. Igen nehéz vele kijönni, de ha csatára kerül a sor, sosem hagyja cserben a barátait.

Shar Teel

Talán az egyik legkeményebb életutat tudhatja magáénak ez a magas elf lány. Az egész családját banditák ölték, mészárolták le, s ő is csak annak köszönheti az életét, hogy a rablók vezérének megesett a szíve a szegény árván. Gyilkosok között nevelkedett fel, s csak mentorának segítségével volt képes átvészelni ezt a nehéz időszakot. Felnőve egyetlen érzelem töltötte el a lányt, a gyűlölet. Utálta az egész világot, különösen a férfiakat. Szinte érzéketlen a fájdalomra, s még az élőhalottak borzalmas mágiája sem tudja őt megfutamítani a csatából. Nem könnyű vele kijönni, de a bizalmát megszerezve értékes szövetségesre tehetünk szert.



Sajnos van egy nagyon rossz hírem a Baldur's Gate-tel kapcsolatban. Még csak utalást sem kaptunk a megjelenésre. Azt azért nagyon remélem, hogy még ebben az évben nekiállhatunk kalandozni ebben a veszedelmes, ámde gyönyörű világban. Nagyon rám férne már egy kis kikapcsolódás, hiszen ez a huszadik század már kezd egy kicsit megviselni. A Baldur's Gate egyfajta teleport lenne, melyen keresztül elszökhetnék egy szebb és jobb világba.

Mocsy

Mission Pack

HEXEN II ÉS QUAKE II

HEXEN II: PORTAL OF PRAEVUS

Miután legyőztük Eidolont, Thyrion földjére a béke rövid időszaka köszönt (ezek a fantasy játékok már csak ilyenek). Az áldásos napoknak azonban hamar vége, hiszen a földeken szünni nem akaró tél veszi kezdetét. A megmagyarázhatatlan természeti jelenség újabb nyomozásra késztette a kalandozókat. Végül a szálak elvezettek Tibetbe, és az új kontinens hatalmas erejű mágusához Praveushoz. Mint kiderül ő azon fáradozik, hogy felélessze a Halál Lovagok lelkét és egyesítse hatalmukat saját erejével. Mondanom sem kell, hogy ezt mi nagyon nem szeretnénk, így ideje útnak indulni, hogy elpusztítsuk a sötét varázslót.

A Hexen II küldetéscsomagban 16 új pályával találkozhatunk, 10 új zenével, és egy teljesen új karakterrel. Ő lenne a "Demoness", a játszható női szereplő, aki eredetileg a sötét oldal szolgája, hiszen Eidolon földi kegyenceként tartották számon a Hexen II-ben.

A készítők szerint kicsit dinamikusabb lett a játékmenet a Portal of Praevusban, ami egyértelműen annak köszönhető, hogy sokan "reklamálták" a rengeteg mászkálást és a kevés harcot a Hexen2-ben. Nos, Quake-et persze nem csináltak az eredeti stílusból, ám lehet számítani a rázósabb részekre.

A grafika a Raventől már megszokott minőségű, mindössze azzal a gonddal, hogy a 3D engine-t még mindig a Quake 1-re alapozták. Így aztán ennek a hiányosságai tovább élnek majd a Hexen II MP-ben is, dacára annak, hogy már '98 áprilisát írunk.

(A Heretic II már Quake2 engine-nel készül, a képek alapján lehet majd keresgetni az állunkat, ha időben megjelenik.)

Ettől függetlenül biztos vagyok benne, hogy nagyon szép lesz, és belecsempészik a már jól megszokott Hexen hangulatot is.

Várható megjelenés: április közepe.

(Máris megjelent hozzá egy upgrade, ami 8 kisebb hibát javít ki, és v1.12a-ra cseréli a verziószámot. A patch megtalálható a PC Guru CD-n.)

QUAKE II: THE RECKONING

Természetesen a Quake2 sem maradhatott le a mission packek terén (lévén a népszerűsége azért kicsit nagyobb, mint a Hexen2-é.:)), így májusban napvilágot lát az első Quake2 MP: The Reckoning néven. Sajnos túl sokat még nem lehet tudni róla, hiszen a hivatalos web siteon (www.activision.com) is csak egy minimális mennyiségű info áll a látogatók rendelkezésére. Ebből kiderül, hogy egy elit katonai kommandó tagjaként kell majd beszivárognunk az idegenek városába. Amennyiben sikeresen bejutottunk, az elénk táruló látkép tipikus példája lesz az idegen civilizáció ipari komplexumainak. Itt már otthonosabban érezhetik magukat a Quke-esek: az idegenektől nyüzsgő terepen pöröghet a rail gun (ahogy ad mondaná:)), nem beszélve az új fegyverekről, mint pl. a halálos plazma gyorsító (milyen "szépen" hangzik magyarul). A fegyver által produkált effekt leginkább a Hexen2-ből megismert fagyasztó varázslathoz hasonlatos. Azt hiszem sokan emlékeznek arra a remek "szórakozásra", amikor a pár pillanatra megdermedt íjászt egy elegáns kalapács- suhintással apró darabokra törhettük. Itt ugyan nem fagyasztásról van szó, hanem egy speciális sugárról, ami létrehoz egy erőteret a megcélzott idegen körül. Persze a bénítás nem örökérvényű, így miután kigyönyörködtük magunkat a „tökéletes" Mesterséges Intelligencia tehetetlenségében, lehet majd fegyvert váltani, és rátapadni a super shoutgun ravaszára.

A többi gyilkoló eszköz mibenlétét egyelőre még homály fedi, de nem kell aggódni, hiszen a press anyagban az új fegyvereknél az arzenál szó utalt a mennyiségre. Legalább lesz egy kis meglepetés is.

PLAY HARD, PLAY FAST...

Az alcímmel arra próbáltam utalni, hogy a Misson Pack-ek már a Quake esetében is gyilkos nehézségűre sikeredtek, az ígéretek szerint nem lesz ez másként a The Reckoningban sem. A játék afféle "ulitimate fraggin skill" teszt lesz, aki boldogul vele gond nélkül, az már jelent valamit. Mondjuk csak úgy csöndben megjegyzem, hogy elvileg már a Quake2-ben is olyan MI volt, ami párját ritkította. Ebből mi keveset vettünk észre, sőt a főellenfelet gyakorlatilag ki lehetett irtani életvesztés nélkül. Az, hogy ez most a quad gyűjtögetős taktikának, vagy a MI alacsony mivoltának köszönhető, nem teljesen egyértelmű.

Mindenesetre aki játszott már hálózatban, az tudja micsoda óriási különbség van a számítógép által irányított botok ellen játszani, vagy pl. megvédeni DM3-on a hidat 2-3 Sectoidos ellen. Egy szó mint száz, ráfér a Mission Packre a nehézségi szintemelés. A fentiekkel csak azt akartam érzékeltetni, hogy jó lenne már pontot tenni az ígérgetésekre.

Sikerült még egy lényeges morzsát kihámozni az olyan információ gazdag mondatok közül, minthogy a MP új dimenziót fog nyitni a játékélményben, és soha nem látott grafikával vértezik fel a Quake2 enginet stb. Eszerint, ha végignyomtuk a The Reckoninget, akkor az újrakezdésnél már lehetőségünk lesz egy speciális death match pálya kiválasztására is, ahol akár 32-en is játszhatunk co-operative módban az alienek ellen. Hmmm.

Végül csak annyit, hogy nagy valószínűséggel lehet arra számítani (kénytelen voltam így csűrni csavarni a szavakat, hiszen ha a Quake-re gondolunk és a MP-jeire, akkor valóban ez a helyes következtetés, ám ezt utólag már könnyű megállapítani), hogy a grafika sokkal szebb lesz mint a Quake2-ben, így már csak ezért is érdemes figyelni rá.

Az engine ugye adott, ám ettől még lehet sokkal kiforrottabb a kinézet.

A fejlesztő cég a Xatrix Entertainment, a disztribútor az Activision. Várható megjelenés: május közepe.

Mind a két kiegészítőről a legfrissebb információk megtalálhatók a quake.hu-n, ami az alábbi címen érhető el:http:\quake.pganet.com.

shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com

Hexplore

Az áhított könyv

Az Infogrames cég egy időben a legnagyobbak közé tartozott, de az utóbbi években nem igazán rukkoltak elő semmi eget rengetővel, mostanáig. Májusban viszont megjelenik az a program, ami szerintem visszaemeli a céget méltó helyére. Gondolom kitaláltátok, hogy szerény véleményem szerint a Hexplore lesz az.

Az első ezredév forduló idején járunk, egy különleges középkori világban, melyben hatalmas erők küzdenek meg azért, hogy megszerezzék azt a könyvet, amelyik az Édenkertbe vezető út titkait és egyben az Isteni Tudást rejti. A Gonosz erők élén Garkham, a Sötét Mágusok Rendjének nagymestere áll, míg a Jó oldalon mi próbálhatunk szerencsét egyedül vagy akár három barátunkkal is. A négy hős – kalandozó, harcos, mágus, íjász – együttes ereje és képességei feltétlenül szükségesek ahhoz, hogy megóvják a könyvet attól, hogy rossz kezekbe kerüljön. Ezért a 'single' módban az egész paryt neked kell irányítanod, míg a multiplayer játékban mindegyik karaktert másik játékos személyesítheti meg. A Hexplore játszható lesz online az Interneten vagy hálózatban is!

Még csak a demóhoz volt szerencsém, de az alapján az irányítás és a kezelés végtelenül egyszerű. A már említett programok ismerői nagyon otthon lesznek benne. Ami igazán felcsigázott, az a 360°-ban forgó pálya, aminek az extra lehetőségeit a készítők úgy tűnik igyekeznek maximálisan kihasználni. Ezért van az, hogy szükség van a látkép változtatására ahhoz, hogy mindent felfedezzünk a terepen vagy a termekben…

Márpedig lesz belőlük bőven, mert tíz szinten kétszáz térkép vár felfedezésre, az európai erdőktől egészen a sivatagokig.

Ha ezek után pontosan meg kéne határoznom a Hexplore kategóriáját, elég nagy bajban lennék, mert ez egy speciális akció-kaland-rpg keverék, melyben még logikai feladatokat is meg kell majd oldanod. Amikor játszottam vele, olyan programok hatását éreztem rajta mint a Diablo, a Warcraft vagy a Cadaver (de régen volt). Az "egyveleg" teljesen eredetire sikerült és remekül eltalálta a helyes arányát a különböző játékelemeknek, gondolok itt az akcióra, az izgalomra, a játszhatóságra, stb. Engem bevallom már a demó lenyűgözött. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Chris szerint például a sebességgel és az animációs fázisok mennyiségével vannak gondok. Jó, oké "kissé" elfogult vagyok. Egy biztos, ismét született egy új fantasy világ, melyben érdemes elveszni. Bár csak itt lenne már…

Lily
lilytm@usa.net

Diablo 2

ÖRDÖGI TERVEK

Nem akarom igazán túlzásba vinni e cikk bevezetését, de azért elmondanám, hogy mielőtt nekiláttam volna, hogy megosszam veletek mindazt, amit a Diablo készülő folytatásáról tudni lehet és kell, gondoltam hangulatba hozom magam egy kicsit. No, ez aztán olyan jól sikerült, hogy két napja csak Diablózok, tegnap éjjel a Battle.net-en lógtam, sőt részt vettem a klángyűlésen is egyszer végre. A hangulat pedig annyira bennem van, hogy az íjászommal éppen most jöttem a rémálmok poklából, ahol sikeresen kétszer is kifeküdtem. Brrr, ezek a piszok savköpők tömegesen mindig is kikészítettek... Wow, ez a játék még mindig szuper! Őrület! Aki még nem játszott vele, most biztos megrökönyödve olvassa soraimat, de higgyétek el, a Diablo-nak olyan atmoszférája van, ha egyszer elkezditek, nincs megállás a poklok fenekéig!

MIT KELL TUDNI AZ ELSŐ RÉSZRŐL?

Mindenek előtt, ha véletlenül valaki még nem ismerné ezt a stuffot, akkor annyit, hogy ez a leghangulatosabb akció-RPG egyveleg, ami valaha is napvilágot látott a számítógépes játékok palettáján. A Blizzard North programja már a megjelenés pillanatában hatalmas sikereket ért el, és azóta az eladási statisztikák szerint a Diablo átlépte az egymilliós példányszámot! Természetes hát, hogy készül a második rész, de ennek megjelenése csak év végére várható. A megszállottak türelmetlenségét és kívánságait ugyan a Sierra megpróbálta kielégíteni a Hellfire kiegészítővel, de ez körülbelül annyit ért, mint egy kiéheztetett farkas elé vetett nyúlfi, azaz csak fokozta az étvágyat. A Blizzard viszont méltó, minden igényt kielégítő folytatást kíván a piacra dobni, amit nem lehet összehozni néhány hónap alatt. Igazán nem is tudni, miben rejlik a hatalmas siker kulcsa, mert a Diablo sem nem RPG, sem nem akció játék, hanem egy sajátos és különösen jól sikerült ötvözet, ami valahogy megfog és rabul ejt, főleg ha kipróbálod a multiplayer verziót. Akár az Internet-en, akár hálózatban vagy modemen játszol a barátaiddal, vagy netalán ismeretlen, külföldi emberkékkel, a programnak garantáltan új arculatát ismered meg. Egészen más négyen, szinte egy kalandozó csapatként megvívni az alvilág szörnyeivel. Itt a legnagyobb gondot inkább a cheat-elés elterjedése jelenti, ami szintén felelősségteljes feladatot ró a Blizzard team nyakába. Elég lehangoló, amikor a Battle.net-en egy-egy ilyen cheater egy csapással leteríti fáradságos "munkával" mesteri szintre emelt karakteredet és nemes egyszerűséggel kirabolja (nem is szólva a levágott füledről). A Diablo hihetetlen népszerűségről még csak annyit, hogy 1997. június végéig több mint hétszázezer ember regisztráltatta magát a Battle.net-en és összesen tizenhárom millió játékot játszottak !!! Ez már csaknem egy éve volt ...

HOGYAN VÁLTOZIK A SZERKEZET? RPG LESZ-E A DIABLO 2?

Igazán semmi értelme a hangzatos reklámszövegeknek, igyekszem a tudomásunkra hozott tényekre korlátozni a tudnivalókat, de globálisan annyit máris mondhatok, hogy csaknem minden megváltozik: új karakterek, szörnyek, varázslatok és helyszínek várnak majd ránk a második részben. Lássuk a részleteket!

A Blizzard ismert tervei szerint ugyan megtartják az eredeti játék alapvető szerkezetét, de növelik annak RPG elemeit. Ennek elsődleges jeleit a számos, NPC-hez kötött küldetés jelenti majd. Bővebben később.

Kegyetlen hír, tudom, de a Diablo 2 -be egyetlen karakterünket sem vihetjük át az első részből, tehát egyikük sem fog visszatérni. Az új történet teljesen új karaktereket igényel, mert a Terror Lordjával szembeni megmérettetést nem állnák ki. Az új történet valahol keleten kezdődik, ahol hatalmas seregek alakulnak, már nem csupán

egy város, hanem egy egész világ leigázására.

Ennek nyomán már nem csupán egyetlen falu és egy lineárisan lefelé vezető dungeon alkotja a megoldandó problémát, hanem több város, annak környezete és kisebb-nagyobb labirintusai. Minden egyes "megfejtett" fejezet pedig közelebb visz majd a triumvirátus (Baal, Mephisto, Diablo) új tervének kibogozásához.

Az új hősök viszonylag nagyhatalmú kalandozókként csöppennek a játékba, mert az új kihíváshoz már nem elég néhány lelkes kezdő. Ez alkalommal nem lehet félmunkát végezni! Öt teljesen új karakterosztály közül választhatod majd ki kedvencedet.

Sőt, a gonoszok oldalán is a képbe kerül néhány új arc. Elsők között Andariel, a pokol egyik "kisebb" démona, akivel már az első városnál meggyűlik a bajod. Az ördögi teremtés elpusztítása ráadásul feltétele lesz, hogy tovább haladhass kelet felé.

A Diablo egyik legtöbbet felhozott hibája a felszín és az ottani karakterek monotóniája. Ezek az NPC-k igazán nem is töltötték be a szó valós jelentését, "csupán" egy adott funkciót láttak el, mindenféle életszerűség nélkül és olykor adtak egy-egy küldetést.

A Blizzard csapata mindezen tényektől függetlenül nem akar RPG-t csinálni a Diablo 2-ből, csupán növeli a szerepjátékok elemeinek arányát benne. Egyrészt mozgalmasabbá akarja tenni a városokat, jobban beépíti a nem játékos karaktereket a sztorikba, sőt akár a küldetések megoldásába, és az egyes karakterosztályok közti különbségeket is jobban kihangsúlyozza majd.

Az első pont, a felszín mozgalmasabbá tétele részben a valósághűség elemeiből áll majd, ami olyan finom részletek animációit jelenti, mint például a csobogó patak, vagy egy-egy arra repülő madár. Emellett minden egyes város lakói más és más meglepetéssel szolgálnak majd. Ráadásul a hírek szerint ezek az emberek már tőled függetlenül élik majd mindennapi életüket, sétálnak, beszélgetnek, ilyesmi. Az NPC-k pedig nem csupán küldetéseket adhatnak, hanem varázslatokat vagy speciális harci képességeket is taníthatnak és a történeteikkel kiegészítik a háttérsztori finom részleteit. Néhány NPC azért megmarad az előző részből, nevezetesen Deckard Cain the Elder és a talán kevésbé népszerű Wirt.

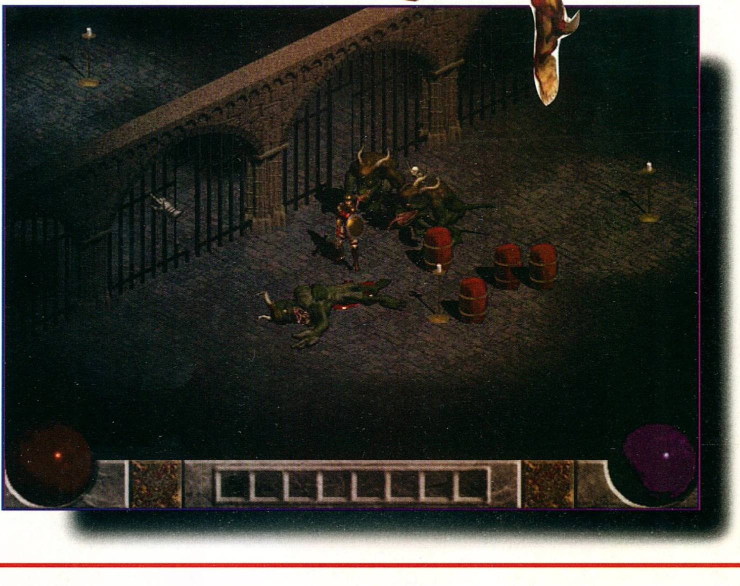
A legnagyobb újdonság kétségtelenül az lesz, hogy ideiglenesen fel is vehetsz majd NPC-ket! Egyszerre csak egyet, és nem Te fogod irányítani a partnered cselekedeteit, de ez így is korrektül hangzik. A csatlakozásuk feltétele lehet pénz, vagy egy-egy küldetés megoldása, erről még nincs több info. Szerintem ez elég érzékeny pontja lesz a játéknak, hiszen ezeknek a karaktereknek illeszkedniük kell a történetbe, és melletted való ténykedésük pedig szintén igazán kritikus lehet, a sztori és a sorsod alakulásának szempontjából egyaránt (emlékeztek még az Ishar-ra?). Remélem sikerül eltalálni ennek a különlegességnek a helyes arányát!

Küldetések

No igen, kissé korai lenne még a küldetéseket részletezni, hiszen több mint fél év van még a megjelenésig, de azért erről is van már némi információnk. Gondolom mindannyian emlékeztek még a Diablo küldetésire (King Leoric, Lasarus, Bone Chamber, ...). A második részben a helyszínek változatossága további lehetőségeket nyit ezen a téren is, hiszen már négy város környékét járjuk be. A küldetések ez alkalommal nem függenek majd a választott karakterosztálytól, és teljesen véletlenszerűen generálódnak majd. Még egy pozitívum : minden quest szerepelhet a single és a multiplayer játékban is!

Az új világ

Mint már említettem, négy város lesz majd a Diablo 2-ben, melyek mindegyikéhez kapcsolódik majd egy nagy és számos kisebb labirintus, plusz egy felszíni, felfedezhető környezet. Viszont a városok között nem lehet majd korlátlanul ide-oda mászkálni, hanem a sztori alakulásával lineárisan haladhatsz egyikből a másikba. A már "megtisztított" helyekre viszont visszatérhetsz. Sőt, lesz olyan küldetés, amihez be is kell járnod több helyszínt. Ehhez szükséged lesz

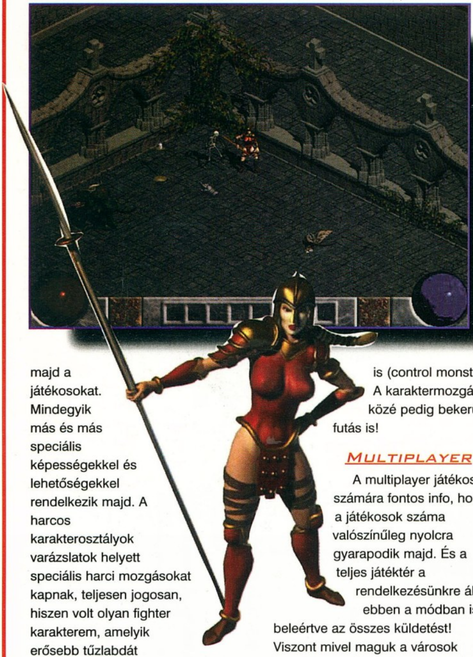


teleportálásra vagy karavánhoz való csatlakozásra...

A városok nagyban különböznek majd, az egyik például üde, dzsungelszerű vidéken, míg a másik sivatagos térségben helyezkedik el. Mindegyiküket egy-egy erős "főellenség" őrzi, az első városé a már említett hölgy, Andariel lesz, a többiek kilétét még homály fedi.

Öt új karakterosztály

Ezen a téren is elég mobilisak még a dolgok, de az már bizonyos, hogy két varázslótípus, két harcos kaszt és egy hibrid osztály várja



majd a játékosokat. Mindegyik más és más speciális képességekkel és lehetőségekkel rendelkezik majd. A harcos karakterosztályok varázslatok helyett speciális harci mozgásokat kapnak, teljesen jogosan, hiszen volt olyan fighter karakterem, amelyik erősebb tűzlabdát varázsolt, mint az azonos szintű mágusom, márpedig ez elég furcsa, még akkor is ha a spell manaköltsége jóval magasabb. Azért ne ijedjetek meg, egy-két spell elsütésére a fizikai erő képviselőinek is lehetősége lesz, de korántsem olyan fokon mint az első részben, szerencsére. Egyedül a hibrid osztály lesz képes harci mozgások és varázslatok alkalmazására is! De ennél többet még nem tudunk róla.

Minden karakternek lesz olyan képessége, amivel a többiek nem rendelkeznek és az ezen belül is megjelenő fejlesztési rendszer igazán egyedivé teszi majd őket.

Az Amazon különös ötvözete lesz a rogue és a warrior karaktereknek. Egyaránt ügyesen használja majd az íjat és a dárdákat is. Képességeinek szintjét további ötös skálán finomíthatja majd, ezért a játékosok eldönthetik, melyik fegyver forgatását emelik karakterüknél mesteri szintre.

Néhány karakter képesség és varázslat, amit már tudni lehet: Forgószél spell (whirlwind), mely az összes karakter körüli mezőn hat. Zealotry, ami csökkenti a sebességedet, de növeli az erő és a hp értékét. Enchant varázslat, mely mágikussá teszi a tárgyakat. Új gólem (blood golem) is várható, sőt ideiglenes szörny "beszervező" spell is (control monster). A karaktermozgások közé pedig bekerül a futás is!

Multiplayer

A multiplayer játékosok számára fontos info, hogy a játékosok száma valószínűleg nyolcra gyarapodik majd. És a teljes játéktér a rendelkezésünkre áll ebben a módban is, beleértve az összes küldetést! Viszont mivel maguk a városok jelentik a nehézségi szint növelését, egyelőre nem tervezik a különböző fokozatok (nightmare, hell) bevezetését. Ez nem tűnik túl jó hírnek, de még reménykedhetünk a változásban. További fontos info, hogy a megnövelt játékosszám felett a Battle.net-en a Blizzard tervei szerint, megjelenik az on-line trading post és a nemzetközi ranglista is!

A single player módban nem fogsz a karaktered számára haszontalan tárgyakat találni (hihetetlen, már egész megszoktam, hogy például Lasarus véletlenül sem ad az én karakterem számára hasznos tárgyat...). Ugyanez viszont nem lesz igaz a multiplayer játékra. De ha ott viszont valóban létezik majd a trading post, akkor ez nem érdekes.

Grafika

Mint tudjuk a játékok első szembetűnő oldala a grafikai megjelenítés. Terjengtek hírek egy esetleges 3D engine-ről, de szerencsére a Blizzard végül letette a voksot és maradt a 2D megjelenítés mellett. Bevallom én tökéletesen elégedett vagyok ezzel a választással, még akkor is, ha új kor szelei fújnak és a 3D használat már nem csupán hétköznapinak, hanem lassan már minimumnak számít. A Diablo perspektívája azonban tökéletesen betölti a funkcióját, bár természetesen fokozható némi fény és árnyékhatásokkal, de ezt az ígéretek szerint meg is kapjuk. Sőt, ezúttal csak azt látod majd, amit a karaktered valóban láthat! Nem látsz át a falakon és ajtókon! Ezen felül a labirintusokba még több csapda és tárgy, akár törhető ablak is kerül.

Szörnyek, spellek, feltételezések

A monsterek tulajdonságai és képességei is merőben újak lesznek. No persze, nem feltétlenül a csontvázak vagy zombik hordozzák majd ezeket... A Dibalo szörnyeinek maximum tíz százaléka tűnik majd fel a második részben. Ugyanez vonatkozik a spellekre is. Néhány a szükségessége miatt marad meg (pl. Town Portal), míg mások a népszerűségük miatt (remélem a Chain Lightning köztük lesz!).

Meg nem erősített hírek szerint az egyik varázsló karakter a Necromancer lesz, aki képes maga mellé szárnyas segítőt idézni, halottakat feltámasztani, stb. Ez kissé különös lenne, hiszen egy ilyen beállítottságú karakter inkább illene az ellenfél soraiba...

A paladin karakter már jobban illeszkedhet a hősök közé. E nemes lovag mágikus pajzsot emelhet majd maga köré, harcolhat valós pajzsával és fegyvereinek spell segítségével extra tulajdonságokat adhat.

Érdekesség, hogy a tárgyak használatában lesz olyan bónusz, melyet akkor kap meg a karaktered, ha összeszeded például az azonos típusú kardot, sisakot és páncélt...

No persze rengeteg titok maradt még a Blizzard háza táján, de ez így helyes, hiszen a megjelenés sajnos még elég távoli, így rengeteg minden változhat. Akik nem bírják a várakozás unalmas hétköznapjait és tehetik, nyugodtan nézzenek be az Internet számos, kifejezetten a Diablo 2-nek szentelt chat roomjába. Személy szerint remélem, hogy már a karácsonyfa alatt bontogathatjuk a Diablo 2 dobozát és a Blizzard nem csúsztat. Addig csak kihúzzuk valahogy, mert a "muszáj" nagy úr.

Lily
lilytm@usa.net

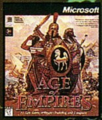
ajánlott honlap: www.DiabloII.com

BASE SZOFTVER DISZKONT

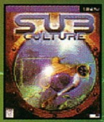
Lépj be egy új világba és vásárolj nálunk, hogy ne távozz hiába!

Játék

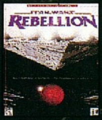
3D Mini Golf	5.390
688i Hunter/Killer	9.990
7th Guest	2.690
Actua Soccer 2	8.990
Adidas Power Soccer	8.990
AGE OF EMPIRE	**9.990**
Allied General	4.490
Ardenes Offensive	7.990

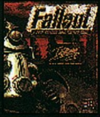


Armored Fist II	10.790
Ascendancy	3.990
Battle Zone	10.790
Birthright	8.990
Blood	8.990
Broken Sword II	10.790
Bugriders	9.990
Carma Geddon	8.990
Carma Geddon + Splat Pack	10.790
Carma Geddon Splat Pack	3.590
CD 5 Pack	3.590
Champ.Manager 97/98	8.990
Conquest Earth	9.890
Constructor	9.990
Counter Action	9.990
Dark Colony	7.190
Dark Earth	10.790
Dark Reign	9.990
Dark Reign:Exp.Expansion	7.190
Descent BlackmArket	2.490
Diablo:Hellfire	5.390
Dig-White Labell	4.490
DragonHeart Fire & Steel	2.990
DREAMS TO REALITY	**7.990**
Dungeon Keeper	8.990
Earth 21401	8.990
Enemy Nations	8.990
F-22 DID	10.790
F-22 Raptor	10.790
F1 GP 2	8.990
F1 Racing	8.990
Fallout	9.990
Fantasy General	4.490
FIFA 98	9.890

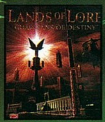


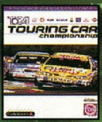
Final Liberation	10.790
Flight Simulator 98'	10.790
Flight Unlimited II	9.890
Formula 1 97'	11.790
Fragile Allegiance	4.490
Friderikusz Show-készítő	4.490
G-Nome	8.090
Galapagos	9.890
Gender Wars	2.990
Gettysburg!	9.890
Grand Theft Auto	10.790
Hardcore 4x4	4.490
Heavy Gear	10.790
Heli - Cops	8.090
Hexen II	9.990
Human Onslaught	10.790
Hupikék Törp. Teletransz	6.290
I-WAR	10.790
Ignition	8.990
Imperialism	10.790
Incubation	7.990



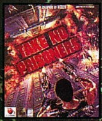


International Rally Champ	8.990
Interstate '76	8.990
Iron Man X-O Manowar	2.990
Jedi Knight:Mission	6.290
JSF	9.990
Judge Dredd BlackmArket	2.490
KKND:Xtreme	10.790
Klick & Play	6.500
Lands of Lore 2	10.990
Legacy of Time	10.790
Lego Island	8.090
Lomax /Argentum/	4.490
Lords of Magic	8.990

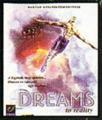


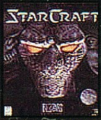


Lords of the Realm:Siege	3.590
Magic:The Gath. Battlemage	2.990
MagictheGath.-Spell of Anc.	6.290
Manx TT	10.790
Megapak 8	9.890
Megarace 2	4.490
Men in Black	8.990
Monkey Island 3	11.690



Monster Truck Madness	9.990
Monster Trucks	10.790
MotoRacer	10.790
Myth the Fallen Lords	9.990
NBA 98 Live	9.990
NBA Jam T.E. Blackm.	2.490
Need for Speed SE	4.490
Netstorm	9.890
NHL 96	3.590
NHL 98	9.990
Outpost 2	10.790
Overboard!	9.990
Pacific General	8.990
Panzer General II	10.790
Pax Imperia	9.990
QUAKE II	**7.990**
Quake- Replay Collection	4.490
Rally Bajnokság	3.990
Rally Champ. X-Miles	5.200
Rama	3.590
Realms of the Haunting	5.390
Red Alert:Aftermath	5.390





Red Alert:Counterstrike	4.490
Red Baron II	8.990
Redneck Rampage	8.590
Reloaded	4.490
Riven	10.790
S.P.Q.R.	4.490
Sabre ACE	9.890
Sand Warriors	4.490
Settlers II Gold	7.990
Seven Kingdoms	10.790
Shadow Master	10.790
Shadow of the Empire	10.790
Shadow Warrior	9.590
Shanghai Dynasty	7.190
Ski Racing	8.090
Star Rangers	3.590
Star Wars:Rebellion	10.790
STARCRAFT	**10.790**
Starfleet Academy	9.990
Steel Panthers II	7.990
Take no Prisoners	10.790
Tenka	10.790
Test Drive 4	10.790
TOCA	9.890
Tracer	3.590
Turok	8.990
UBIK	**10.790**
Ultima Online	11.690
Virtual Karts	4.490
Warcraft BlackmArket	2.490
Wing Commander III	4.490
Wing Commander IV	4.490
Wing Commander V	9.890
Worms 2	8.990
X-Wing vs. Tie Fighter	10.790
Zork: Grand Inquisitor	10.790

Ismeretterjesztő

Biblia 5.0	5.990
Budapest CD Városatlasz	6.300
Crime Collection	6.990
Discoverers	3.590
Indonesia	4.490
Magyar Nemzet Története	6.990
Planetary Taxi	5.990
Magyarország CD Atlasz	7.900
Undersea Adventure	4.490
Undestanding Energy	4.490
US Geography	2.690
Vikings	4.490
Volt Egyszer Egy Magyaro.	3.990

Nyelvoktató

Angol Kiejtésiskola	4.450
CilpDic sorozat	4.000
Lopva Angolul	4.900
Manó sorozat	4.900
Nyelvlabor sorozat	4.590
Nyelvmest sorozat	4.890
PicDic sorozat	4.000

Demo válogatások

2000MB	1.580
Zodiák sorozat	1.490
Legjobb Játékok sorozat akció	999

Oktató

Autósiskola'95	4.250
Biológia '97	4.990
Kémia Kalauz	6.290
Matematika Kalauz	6.290
Matematikai Összefoglaló	2.100

Sex

Carol Lynn sorozat	2.240
Rio Adventure	990
Sexy Acts sorozat	890
Sexy Clips Interactive sor.	1.790
Sexy Cover Girls sorozat	890
Sexy Vibrations sorozat	1.790
Vivid erotikus sorozat	3.490

FOLYTATÓDIK A HÚSVÉTI LÁZ!!!

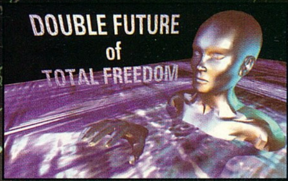
Megérkezett a SOLD OUT sorozat! Ára: 2,690 Ft
Majdnem minden program 10,000 Ft alatt megvásárolható.
A kreditkártya használók most is rendkívüli kedvezménnyel vásárolhatnak!
Kedvezményként levásárolható a ZED, PCX és a DCCD előfizetés is!
Postai csomagküldést is vállalunk.
Minden vásárlónknak ajándékkal kedveskedünk.
Mindenkit várnak szeretettel a BASE Eladói.

VISZONTELADÓKAT IS KISZOLGÁLUNK!

Várunk benneteket minden nap
még **VASÁRNAP** is 10h-20h-ig.

A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZ CÍME

1072 BUDAPEST, DOB U. 45
TEL.: 351-8395



Áraink az Áfa-t tartalmazzák

Motor Mania

„ELSÖPRŐ MOTORDÖMPING"

Végre beköszöntött a jó idő, minden motor tulajdonos elővészi az eddig a garázsban pihenő gépét és üzemképes állapotba helyezi. Mindegy, hogy Honda, Suzuki vagy Simson motor tulajdonosról van szó, a kétkerekűjét kigurítva az útra már mindegyik tudja, hogy mi is hiányzott neki egész télen. Sokukat a baleset sem riasztja el kedvenc időtöltésüktől, nem hiába, csak ők tudják mit is jelent alig négy másodperc alatt eléri a 100 km/órás sebességet. A játékszoftvert készítő cégek is elkezdték ontani magukból a jobbnál jobb, élethűbb szimulátorokat, ami nem baj, mert legalább akad majd miből válogatnunk. Persze a vásárlást megelőzően nem árt tudni, hogy mire is számíthatunk ha megjelenik valamelyik, nehogy csalódás érjen minket otthon. Természetesen nem árt, ha már van a számítógépünkben valamilyen grafikai gyorsító kártya, jó sok RAM, erős processzor, mert a legtöbb el sem indul nélküle. Na lássuk, mire is számíthatunk a közeli jövőt illetően.

Moto Racer 2

Moto Racer 2

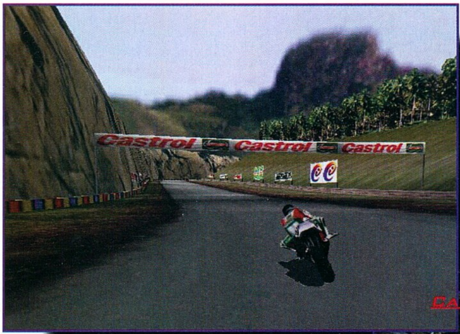
A Moto Racer volt az a program, ami elindította a lavinát a motor szimulátor gyártás terén. Ez volt az a játék amitől azt mondják egy motorversenyre, hogy „...olyan mint a Moto Racer". Az extra a játékban az volt, hogy nem csak gyorsasági motorok nyergében ülhettünk, hanem akár salakmotoros tudásunkat is próbára tehettük benne. Az első rész sikerén felbuzdulva már készülőben van a második, sajnos eddig csak képeket láthattunk belőle, de úgy tűnik, hogy sok változtatásra nem kell számítanunk, csak a tájak lesznek különbözőek. A játék gépigényét egyelőre még homály fedi, de ha van otthon 3Dfx, akkor biztos nem lesz gond.

Red Line Racer

Hát igen, talán ezt a szimulátort szeretné mindenki már a saját kezében látni. Nem is csoda, hiszen a legszebbnek ez tűnt mind közül. A játékból egy kis ízelítő rákerült az előző PC Guru CD-jére, mindenki megcsodálhatta már. Talán ez az a program, amit leginkább egy Motor Racer klónak lehet nevezni, de grafikailag és minden más szempontból is sokkal többet tudtak eddig felmutatni a készítők. Egyetlen aprócska gond lesz csak, ami persze várható a szép grafikát látva, az pedig a program hardverigénye. Lehet, hogy a 3Dfx nem lesz elég a folyamatos futáshoz,

Red Line Racer

egy P200 MMX-en néha azért berángat a játék.



Castrol Honda Superbike

Akik már unják azt, hogy soha egyik szimulátor sem „szimulátor", hanem valami akció játék, ahol csak az a dolgunk, hogy lenyomva tartsuk a kurzorbillentyűk közül a felfelé mutatót, azok biztosan örülnek majd, ha végre megjelenik ez a játék. A készítők szerint ugyanis a Castrol Honda Superbike nem egy egyszerű motorverseny lesz, hanem egy valósághű szimuláció, ami lesöpör minden konkurenciát az asztalról. Hm. Nem hiába kételkedik az ember, hiszen a demóverzió nem nagyon tudott meggyőzni erről, de még bármi megtörténhet addig amíg a piacra nem kerül a teljes változat. A grafika és a hangok a közepes kategóriába sorolhatóak, s szerencsére nem csak a 3Dfx tulajdonosok élvezhetik majd a programot, hanem a Direct 3D támogatás révén mindenki kipróbálhatja. Egyébként a 98/3 számú CD Guruban megtalálható egy demóverzió a készülő játékból.

Castrol Honda Superbike

Motocross Madness

Motocross Madness

Nekem úgy tűnik, hogy a Microsoft cég megpróbálja jobban belopni magát a szívünkbe azzal, hogy egyre több jobbnál jobb játékot ad ki. A Monster Truck Madness 2, az Age of Empires 2 mind azt bizonyítja, hogy megvan már a helyük a játékszoftver gyártás terén. A Motocross is az Ő szüleményük lesz és a látottak alapján bízvást állíthatom, hogy nagyon sokat várok ettől a névtől. A címből kiderül, hogy milyen stílusú motorverseny lesz, nekem úgy tűnt, hogy valamilyen Paris-Dakar féle versenyeken kell szerepelnünk motorunkkal. Persze lehet, hogy most zöldet mondtam, mert sajnos játszható változat még nem látott napvilágot eddig. A játékhoz lesz egy pályaszerkesztő és támogatni fogja a Direct 3D-t, a megjelenésére pedig nyár környékén kell számítani.

GP 500

A GP 500 lesz az én kis kedvencem, csak jönne már meg! Nem tagadás, ha már látta valaki a játszható demót biztos megérti, hogy miért is ülök tűkön. Ez a gyorsasági motorverseny áll a legközelebb az élethűséghez. A belső, illetve a külső kameranézetek fenomenálisak, a grafika jó, a hanghatások fantasztikusak. És ezek mellett a sebességgel még csak gond sem volt, ami igazán megdöbbentett, mert teljes grafikai komplexitással 15-20 motorossal a képen is folyamatos volt a kép. A bemutatóban „csak" 125 cm3-es motorok voltak, de az ígéretek szerint lesz 250 és 500 is. Remélem ezekkel az érvekkel sikerült felkeltenem az érdeklődést a GP 500 iránt, a várható megjelenése május környékére tehető.

Ha esetleg a „motordömping" elsodor magával és valamelyik megjelenésre váró program a tulajdonodba kerül, bízvást állíthatom, hogy nem fogsz csalódni egyikben sem. Egyelőre mindben bízok amíg nem jön meg a teljes változat, addig pedig be kell érni a demóverziókkal minden motorverseny rajongónak.

Chris
chris@acomp.hu

GP 500

Egypt

Egy letűnt kor titkai

Az ókori Egyiptom csodás, titokzatos világa sokakat rabul ejtett már. E letűnt kultúra vallása és művészete, hihetetlen, az akkori viszonyok szerint kivitelezhetetlen, mégis elkészült és azóta is fennmaradt alkotásai, lenyűgözik a kutatókat és a laikusokat egyaránt. Igazán nem fárasztlak most titeket az erről alkotott nézeteimmel, azt javaslom, akiket érdekel a téma olvassa el hazánk legismertebb egyiptológusának, Kákosy Lászlónak a könyveit, de ugyanakkor ismét a figyelmetekbe ajánlom Graham Hancock : Istenek kézjegyei című könyvét is...

A Cryo kalandjátéka Karnakban, III. Ramszesz uralkodásának huszonkilencedik esztendejében, már az Új-birodalom korában játszódik. Ramose egy teljesen átlagos ember, aki különleges helyzetbe kerül. Apja, aki egyébként írnok, gyanúba keveredik egy sírrablási ügyben és fiának kell bebizonyítania ártatlanságát. Ha ez nem sikerül három napon belül, végrehajtják az ítéletet, ami mi más lehetne, mint halál. Sőt, a nevét is törlik a történelem tábláiról és nem lehet méltó nyughelye sem ... Ennél szörnyűbb vég egy ártatlan embernek elképzelhetetlen, természetes hogy ezt Ramose nem hagyhatja annyiban, ki kell nyomoznia ki követte el az apja nyakába varrt bűnöket...

Tehát az ő szerepében kerülsz ebbe a speciális 3D világba, melynek megteremtésében többek között a Louvre munkatársai is segítettek. A helyszínek, a szereplők, a sztori és az események igyekeznek minél realisztikusabban követni a többezer éves kultúra hagyatékát. Lássuk hát hogy sikerült nekik!

I. Sethi sírja

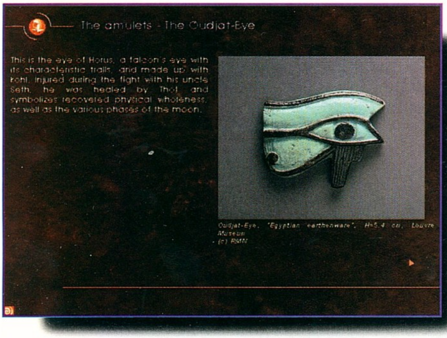
Montoumes, Medjai vezetője már vár rád. Szerencsére ad egy fáklyát, így nem kell fény nélkül leszállnod a sötét sírba. Ellát egy adag jó tanáccsal is, de persze hiába kéred, majd bolond lesz veled menni. Odalent annyira hangulatos, hogy szinte éreztem a falakból áradó hideget. A falak csodálatos szépségét nyugodtan kiélvezheted, itt még nem kell sietni, az időlimit nem olyan szigorú. Rögtön az első átjárónál életveszélyben leszel, lezuhanhatsz. Keresd meg a folyosón a falnak támasztott deszkát (plank). Ezt kell használnod a szakadék fölött, hacsak nem akarsz rövid úton csúfos véget érni. Ahogy a termeket felfedezed, az egyik belső teremben találsz majd egy botot is (rod). Egészen addig menj lefelé, amíg a legszebb, színes festményekkel díszített teremben megtalálod a fiatal Inkerkhaout és Imennakht-ot. Egyikük azonnal visszaköveteli tőled a botot, de aztán megbékél és végül egész barátságosak és beszédesek lesznek mind a ketten. A közelükben találhatsz egy kőrakást, amit érdemes alaposan átkutatni és megvizsgálni. Az egyik darabon a pávián rajz mellett a sír térképe is rajta van ... Ha a kis teremben megtaláltad az amulettet őrző kígyót, kérd vissza a botot, különben megmar. Az amulet különben az egyik falusi munkásé. Imennakht elmondása szerint azonban a To-tól kapott papír nem lesz elég az őrnek, ahhoz hogy beengedjen. Más módot kell majd keresni, hogy bejuss oda. Egyébként a botot ugyan csak hajnalig adják kölcsön, de nem kell foglalkoznod a visszaszállítással.

Feltétlenül használnod kell Ptah képénél a kódolt üzenetet, enékül Montoumes ki sem enged innen. Ha ez megvan beszélj megint Imennakhttal és ő ad neked egy gyűrűt, amivel bejuthatsz a faluba.

A történet szempontjából ennyi a fontos, de azért érdemes alaposan körülnézni a sírban, mert érdekes dolgokat tudhatsz meg.

Deir el-Medineh

A falu őre, Pentaour a hírének megfelelően elég agresszív, de ha megmutatod neki a gyűrűt, megbékél és máris szabad az út.



Kezdhetsz is minden egyes házba bekopogtatni,érdeklődni, nyomozni. Az elnéptelenedett faluban többnyire álmos, fáradt és agresszív emberek maradtak, de azért némelyikükből ki lehet szedni némi információt. Az egyik házba be is mehetsz. Itt találsz egy tűzgyújtó szerkezetet (fire-lighter and tow) és ugyanitt megvizsgálandó a pedjet is. Ezt ne felejtsd el mert fontos, mégpedig azért, mert a kódolt üzenet egy újabb titkára fény derülhet. A faluban nem lesz nehéz belebotlani Penmeneferbe. Végre egy kedves ember! Nem sok értelmeset tud mondani, de legalább segítőkész. Az egyik sikátorban (sőt, pontosítva az egyetlenben) beszerezhetsz egy létrát is. A főutca végén dekoratív nőszemély közli, hogy akárcsak a többiek, ő sem látta Horit napok óta. Szavaiból kiderül, hogy tetszel neki, de ne engedj a csábításnak, mert ha eltántorodsz a feladatodtól, már vége is a játéknak. A közelben egy öreg kuporog a földön, de ő csak azt hallja amit akar és az éhségről beszél. A helyzet eléggé kilátástalannak tűnik ... Na jó, nem hagylak benneteket kétségbe esetten bolyongani ebben a kicsi faluban. A csábos hölgy mellett balra támasszátok a létrát a falhoz. Amint kezdenétek felmászni, rögtön tolvaj-t kiállt, ezért neki kell adni a gyűrűt, hogy csendben maradjon. El is tűnik szépen, szabad az út Hori házába. A belső szobában, a kosárban megtalálod a törött amulett másik felét, de nem kivenned kell belőle, csak illeszd össze a két darabot, hogy sejtésed bizonysággá váljon.

Ugyanitt a fali rekeszből szerezhetsz egy ezüst urnát (silver urn). Emeld fel az ágytakarót, egy titkos lejáratot találsz a pincébe. Menj le, mert szegény Horin már nem segíthetsz, de a nála lévő papirusz hasznos lehet. Ezután menj a jobbra nyíló sikátorba (az öreg eltűnt), és az ajtó félfáról vedd le a pecket (pin) és rögtön nyisd is ki vele a zárat. A bonyolultnak tűnő feladványt sajnos nem lehet elrontani. Rögtön a bejárat mellett találsz egy lámpát, tedd el és irány a sötét szoba. Gyújtsd meg a lámpát és vizsgáld meg az usebti tárolót (casket of Oushebtis). Egy tőrt találsz benne ... hmmm. Vágd zsebre az egészet, aztán ki innen. Nicsak, esteledik! Penmenefer is hazatért már, de nem fog haragudni, ha betérsz hozzá. Mutasd meg neki a Hori kezébl kivett papiruszt. Itt találod Imennakht-ot is, beszélj vele! Mivel Tchai két napja elhagyta a falut, mehetünk tovább, csak előtte bizonyítékot kell felmutatnod (szerencsére szolgálhatsz ezzel, ne felejtsd hogy nálad a tőr). Pihenj le bátran, ahogy Penmenefer tanácsolja. Álmodban majd titokzatos dolgok történnek ...

A balzsamozónál

Kopogj be a leghátsó ajtón és mutasd meg az usebti tartót Embelmernek. Amíg ő el van foglalva a dobozzal, osonj be és emelgesd fel a lepleket. Szerintem már meg sem fogsz lepődni amikor megtalálod Tchai testét. A Hori házban talált papiruszt kell használnod a nyakéknél. A nyűgös balzsamozóval folytatott csevely után gazdagabb leszel két debennel. Kövesd őt és oldd meg a feladványokat. Ehhez először vedd fel a következő tárgyakat: Oudjat eye, Ouadj-small column, Djed-Pillar és Tit Knot). Majd tedd őket a helyükre. A tárgyak elhelyezéséhez sok szerencsét (nem nehéz)! Ezek után végre megbékél ez a nem túl barátságos ember és szabadon mászkálhatsz az épületben. Mielőtt kilépnél innen menj a kegytárgyak szobájába és a zöld szarkofágon megtalálod a megfejtendő üzenet újabb darabját (Heri). Ennek örömére gyere ki onnan, jöhet az anim.

A nemes sírja

A klausztrofóbiásoknak csak szólok, egy sírba lesznek zárva, ha nem is túl hosszú ideig. A lámpa meggyújtása után mindjárt barátságosabb lesz a helység hangulata és könyebb megtalálni a kést és a bumerángot is. A késsel utat vájhatsz magadnak a falba (?!). Itt rögtön ki is mászhatsz. Szólítsd meg az elmélyülten rajzoló fickót, majd menj ki onnan és beszélj az öregasszonnyal (weeping woman). Vizsgáld meg alaposan amit mutat, különösen ajánlom figyelmedbe a nyolcadik ikont (újabb dekódoló részlet!). Ezután tárd fel neki, eddig mire jutottál: Segíteni fog, és megmutatja az utat, merre folytathatod a nyomozást.

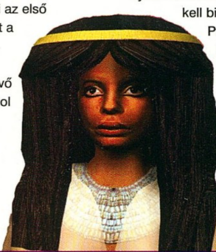
Panehesy háza

Az őrnek add oda a két debent és nem fog többet akadékoskodni. Vigyázz, amint beértél a kertbe lőni fognak rád és ha nem igyekszel, hamar keresztül fúr egy nyilvessző, szóval az íjászt a bumeráng segítségével gyorsan"szedd le". Ezután menj és keresd meg a házat, és a cicával együtt lépj be az ajtón. Keresd meg a kamrát és a tejes tálad vidd abba a szobába, ahol a macska mindig nyávog. Amikor megjött a házi kedvenc, vedd le róla a fülbevalót és ugyanebben a szobában a falban nyisd ki a titkos rekeszt. Vedd ki és olvasd el a levelet. Ugyanitt találsz egy elefántcsont lapocskát is (ivory square). Ezután módszeresen kutasd át a szobákat és gazdagabb leszel jónéhány tárggyal (kohl tube, qusekh-neclace, wig, tunic). Sminkeld ki magad a tükörnél és vedd fel a parókát! Ne sokáig csodáld magad a tükörben, mert rémálmaid lesznek ... Mutasd meg a

nyakláncot a házvezetőnőnek és ezután már mehetsz is a felső szintre. Siess ki a teraszra és a Senet játék hiányzó részébe illeszd be a páncélszekrényben talált elefántcsont lapocskát. Eztuán nézd meg a megfejtett üzenetet és a megfelelő sorrendben érintsd meg a játék megfelelő négyzeteit (Heri - Pedjet - Ptah - Nefer). A megnyíló titkos rekeszből kiveheted az oszlopos terem térképét. Már jön is a házgazda és kihív egy életre-halálra szól játékra, amit ugyan hiába nyersz meg, de muszáj végigjátszani. Egész jó kis game ez a Senet, kár hogy nincs lehetőség még egy partyra, hanem menekülni kell a teraszon át...

Amon-Re birodalma (Karnak)

E gyönyörű éjszakai tájon legyen az első, hogy megkeresed az Aamerout nevű hölgyet. Nem lesz nagy feladat, hiszen ott áll a bejárat mellett. Beszélgess el vele (akár többször is), ő majd segít hogy bejuss. Odabent elég könnyű elveszni a hatalmas, ám gyönyörű oszlopcsarnokban. Ha következetesen kutatsz (azért térképezni nem kell), előbb-utóbb biztosan megtalálod a feljárathoz vezető utat. A felső teraszon a pap egy mekhetet ad, no meg egy feladatot ... Az ott üldögélő segédre klikkelve a mekhettel, megnézheted a csillagokat és könnyen megtalálod azt a bizonyos sárgát is (pontosan a fickó feje felett van). A papot rögtön az első lépcsőfordulónál találod meg egy kis fülkében, ha elégedetlen az „eredménnyel", menj vissza és próbáld meg újra. Ha végre lokalizáltad a sárga csillagot, akkor újabb feladatot kell megoldanod. Vedd fel a földről a csészét, majd vizsgáld meg a klapszidrát. Mondd el a papnak, mit láttál. erre ő rögtön elmegy, hogy utánna nézzen a különös tényeknek. Merd ki a vizet a csészével a víziórából, majd a kés segítségével szedd ki az első perdöntő bizonyítékot a tálból. Menj le az oszlopokhoz és ha megnézed a nálad lévő térképét, meglátod, hol találod a következő elemet. Sietned kell, mert az idő pereg! Gyorsan meg kell találnod a sérült talapzatú oszlopot. Ez talán a legnehezebb rész a programban. Így kell : a kijárattól egy lépés előre, majd balra egészen amíg lehet, és ott ismét egyet jobbra, rögtön ott van a jobb oldali oszlop tövénél.Ha megvan a második nyom is (element of the chest necklace of Sethi I), mutasd meg Aamerout-nak ... Már jön is a záróanim első része, melyben beszélned kell To-val és be kell bizonyítanod Ptahnefer bűnösségét. Ehhez első lépésben tépd fel a tunikáját, majd a két elemet illeszd a nyakláncához. ... Már jön is a happy end ... animáció hegyek és a többi...



Ennyi lett volna az Egypt végigjátszása. Nekem tulajdonképpen a legnagyobb gondom az volt, hogy nem is lehet rossz helyszínre menni, mert a játékmenet teljesen lineáris. Így aztán a kihívás illetve a töprengésre késztetés szintje igencsak alacsony. A legizgalmasabb a Senet volt. Persze a kalandjátékok lényege nem az izgalomban rejlik, de azért lehetett volna egy kicsit nehezebb. Azt hiszem a Cryo ezt a programot a inkább a dicsőséges ókori egyiptom népszerűsítésének szánta és nem akart vele az év legjobb játéka címért folyó meccs ringjébe szállni. Ezt a funkciót viszont az Egypt tökéletesen be is tölti. Összességében a grafika nagyon szép, az irányítás rém egyszerű, kizárólag az egér kell hozzá. A zene mondjuk elég rémes, de lehet hogy valaha tényleg ilyen volt.

Abból a szempontból nem ajánlom a játékot az egyiptomi kultúra megszállotainak, hogy semmi újat nem fognak belőle megtudni, viszont olyan jó a hatalmas oszlopok és gyönyörű falfestményekkel díszített sírokban bolyongani. Ráadásul a kalandjáték felett lehetőség van egy képes, animációkkal fűszerezett tárlat megtekintésére is, melyben a játék helyszínei is szabadon bebarangolhatóak.

Lily
lily@freemail.c3.hu

Info

● Cryo	■ P75
● Cryo	■ 50 MB HD
● Kaland	■ 16 MB RAM
	■ SVGA
	■ 2x CD
	■ SB comp.

78%

VIRTUAL WORLD CD-ROM

Alfa CD
1148 Bp. Örs vezér tér 23. üzlet
Tel: 06-20 724-717

Újlaki Üzletház I. emelet
1036 Bp. Bécsi út 34-36.
Tel: 250-5200/122

Átrium Mozi
1024 Bp. Margit krt. 55.
Tel: 316-0186

Újpesti Áruház
1041 Bp. István u. 10.
169-5155/61

Web site: www.virtual.hu

Ahol az országban a legolcsóbban vásárolhatsz jogtiszta, eredeti szoftvert.
Hasonlítsd össze a konkurencia áraival és meglátod a különbséget!!!

Croc:	8800
Fallout:	9800
Fighting Force:	8800
Joint Strike Fighter:	7800
Myth:	7800
NFS 2 SE:	6800
Quake 2:	8800
Rebellion:	9800
Starcraft:	9800
UBIK:	8800
Worms 2:	8800

IFABO-s akciónk a kiállítás B pavilon 4/F standján

A BAL OLDALON LÁTHATÓ árakból további

50%

kedvezményt adunk a kiállításon tagságit váltóknak.
Tehát ha minden jól megy, akkor 4.900,-Ft-ért hozzájuthatsz akár egy Starcraft-hoz, vagy Rebellion-hoz.

Ne habozz!!! Itt a helyed!!!

... és egy különleges akció:
Dune 2000 csak a Virtual World üzleteiben a megjelenés hetében csak 9700 Ft
Ezt nem hagyhatod ki!

Ha kedvenc játékodat nem találod itt, akkor kérd teljes árlistánkat, tájékoztatónkat telefonon, vagy levélben!
Tel: 316-0186

Akarsz
INGYEN
eredeti Incomingot, Starcraftot vagy Dune2000-t?
Nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi kérdésekre és beküldeni a válasszelvényen:

1. Melyik cég készíti a Dune 2000-t?
2. Hány fajjal játszhatunk a Starcraftban?
3. Milyen jármûveket irányíthatsz az Incoming demoban?

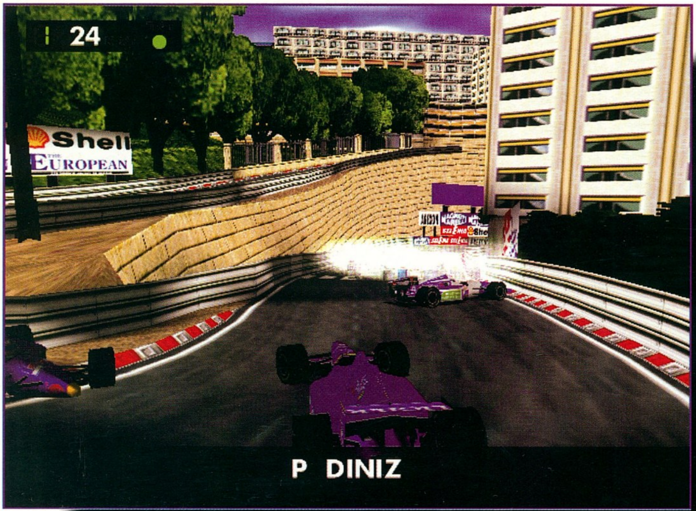
A szerencsés megfejtõk között az eredeti játékszoftverek mellett klubtagságikat is kisorsolunk!

Megfejtés:
1. ....
....
2. ....
....
3. ....
....
Név: ....
Cím: ....
....

A válaszokat a következõ címre kérjük beküldeni:
Virtual World Kft., 1036 Bp. Bécsi út 34-36.
Beküldési határidõ: május 30.

F1 Racing Simulation

KING OF THE HILL



Eljött hát az idő... Megkaptuk az UBI F1 teljes verzióját. Elég sokat kellett várni a megjelenésére, de azt hiszem, megérte. Jó rég fellebbentették már a fátylat a programról, és szerintem egyfajta mítosz is keringett körülötte. Gondolok azokra a fogásokra, hogy először csak egy AVI fájlt volt szerencsénk látni róla. Kis ablakban, iszonyatos tömörítéssel, szinte csak kockákat lehetett látni belőle, de mégis mindenki úgy tudta, hogy ez lesz a forma 1 szimulátor. Aztán jött egy-két eléggé korlátozottan használható demó (apróbb bugokkal), de a látvány mindenkit magával ragadott. 1998. március közepe... Megkaptuk az UBI F1 végleges verzióját.

Hála a kitűnő marketing munkának, szinte mindenki tudni vélte, hogy mit fog kapni, és azt hiszem, senki sem fog csalódni az UBI F1-ben.

FORMA 1

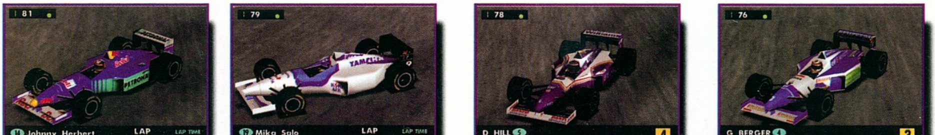
Azt azért el kell árulnom, hogy én annyira nem vagyok oda a Forma 1-ért. Jobban szeretem, ha a számomra kézzelfoghatóbb autókkal versenyeznek (a'la GT kupák, Le Mans, rally...). Azt viszont feltétel nélkül elismerem, hogy amit ezek a pilóták a Forma 1-ben végeznek, az minden elismerést megérdemel.

A technikát már meg sem merem említeni. A 3000 cm3-es motorok 750-800 LE-t teljesítenek, és 14-17000-et pörögnek. Nem semmi! És mindez a legkevesebb. A színvonal az űrtechnikáét is megközelíti. Ez azért nem kis dolog.

Természetesen ide is van egy jó kis sztorim, amit egy tavalyi szaklapban volt szerencsém olvasni. Szóval, a szakújságírás jeles képviselőit meghívták az USA-ba, hogy mindenki kipróbálhasson egy igazi Cart autót, hogy legyen fogalmuk arról, milyen érzés lehet 60-70 kört néhol 320 km/h-s sebességgel, tiszta idegfeszültségben levezetni. Mondanom sem kell, itt is voltak különös meglepetések. Az egyik újságíró miután visszatért a köréről döbbenetét fejezte ki azzal kapcsolatban, hogy Ő azért sokkal többre számított, mármint teljesítmény szempontjából. Tényleg gyors ez az autó, de Ő már kipróbált sok mindent, és ült már közel ilyen gyors autókban is. A Cartos szakemberek értetlenül néztek rá, majd elhívták a számítógéphez, ahol ugye az autónak minden porcikájáról

GALÉRIA

Nagy versenyistállók



megtudnak nézni mindent, hátha tényleg van valami gond az autóval. Kinyomtatták a motor teljesítményét nyomon követő részeket, és hatalmas vigyorral mutatták az újságírónak, hogy az autóval semmi gond nincs, egyszerűen csak nem

nyomta eléggé a gázpedált. Ugyanis nagyon ritkán pörgött a motor 8.000-nél többet, és mint tudja ezek az autók kb. 12.000-es fordulatszámtól kezdik jó érezni magukat és egyesek motorok 16.000-et is pörögnek. Szóval, még kb. 9.000 fordulat hátra volt, amikor váltott. Megkérték, hogy menjen még egy kört, de azért vigyázzon magára. Mondani sem kell, a következő kör végén az újságíró visszavont mindent, amit korábban mondott, és kért 3 törülközőt.

Egy eléggé megdöbbentő dolgot mondanék még arról a feszültségről, ami egy ilyen versenyen a pilótákat jelemzi. Senna minden versenyén közel 8 kilót lefogyott! Erről csak ennyit.

Ubi F1

Úgy kezdeném a mondanivalóimat, hogy az UBI F1 tényleg a legélethűbb F1 szimulátor, amivel valaha is játszottam. Azt szerintem meg kell említeni, hogy a Renault Forma 1-es fejlesztőcsapatának segítségével készült a program. A fejlesztés ideje alatt többször is kipróbálták a programot, és észrevételeik mindig meghallgatásra találtak. Talán ez az oka annak, hogy ennyit kellett a programra várni. Megérte.

Több szinten is lehet játszani a programmal (ezt nem úgy értem, hogy az elsőn, de akár az ötödiken is). Az Easy az egyértelműen egy Arcade mód, ahol minden lehetséges technikai eszköz segíti a kezdő játékost. Nálam a következő lépcső az Amateur és a Pro, ahol már van lehetőségünk néhány opció és szabály ki- és bekapcsolgatására. A legszimpatikusabb az Expert, ahol már minden maximálisan élethű. Személy szerint nekem az a legfontosabb, hogy csak itt teljesen manuális a váltó. Szeretem kézben tartani a dolgokat. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy olyan jó vagyok, hogy már csak Expert szinten játszom vele (jellemzően mindig 10. vagy utána következő helyeken végeztem), de csak itt érezhető az, hogy mindent nekem kell csinálnom.

A grafika

Azt hiszem, a legjobb rész következik, ugyanis a grafikáról csak ömlengeni tudok. Egyszerűen döbbenet az a látvány, amit a Voodoo segítségével megjelenítenek. Szerintem mindenki kezdjen úgy, hogy megy egyet esőben! Engem úgy kellett felmosni. Döbbenet! Ahogy felcsapják a vizet az autók kerekei.... teljesen kész voltam. SZUPER! Én úgy érzem, hogy eddig ez a 3D gyorsítós grafika csúcsa (nálam).

Minden tökéletes. A háttér, az autók profin ki vannak dolgozva. Még a kerékfeliratok is elolvashatók. A homokban homokszemcsék vannak a kerekeken, és az autó mögött homokfelhő jelenik meg.

Mivel a programot el kell tudni adni, ezért nem csak natív 3DFx módban játszható, mert támogatja a Direct3D-t. Sajnos azt kell mondanom (miután láttam a 3DFx-es változatot), a Direct3D-s sokkal gyengébb látványt nyújt.

Élethűség

Erről nem szeretnék sokat írni, mert a kézikönyv ezt teszi, és nem hiszem, hogy két oldal elég lenne rá. Annyi beállítási lehetőség van, hogy hosszú lenne még felsorolni is. Az autón állíthatunk a vezető és a szerelők szempontjából is. Váltó áttételek, gumik, első és hátsó légterelők... Ez mind elég szokványos, de ha azt mondom, hogy maximális fordulatszám, vagy a különböző helyzetekben való viselkedés beállítása...

Meg lehet határozni, hogy milyen szabályok legyenek... Ezekre természetesen az Expert nehézségi szint nyújtja a legtöbb lehetőséget.

Az összes pálya, tehát a Hungaroring is bent van a pályák között. Nem egy könnyű pálya (szerintem).

Természetesen minden beállítást el lehet menteni, így akár az összes pályára külön beállításokat készíthetünk (erősen ajánlott a jó eredmények elérése érdekében).

A program magyar kézikönyvvel jelenik meg. Ez látványra ugyanolyan, mint az angol nyelvű, tehát elég jó minőségű, jól megtervezett és egész jól használható (igaz, nem olvastam el töviről hegyire).

Szerintem nagyon profi munkát végzett az UBI Soft. Egyértelműen ez lett a mérce a látvány szempontjából, szimulátorilag pedig ez és a MS Cart. Szóval eléggé ott van a spiccen. Engem csak egy dolog zavar (ami abszolút nem ront a játék értékelésén, csak túlzottan magasak az elvárásaim), nincs lehetőség arra, hogy kiválasszam, automata, félautomata vagy manuális váltót szeretnék. Ennyi az összes negatívum. Nem rossz, mi?

Mr.T.

Info

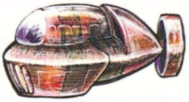
- Ubi Soft
- Ubi Soft
- szimulátor

- P133
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- MS Carts
- F1GP2

93%

Sub Culture



EBIHAL VAGY BÁLNA?

Mit tennél akkor, ha egyik pillanatban még lenne lakásod, a másikban pedig már csak a romjai fogadnának? Az Ubi Soft legújabb játékában, a Sub Culture-ben kipróbálhatod ezt a megrázkódtatást. A Criterion Studios alkotta remekmű egy igen érdekes tenger alatti világba vezet.

A SZTORI

Az ember által szennyezett sekély vizekben furcsa lények élnek, akik külön közösséget alkotnak a maguk kis területén belül. Mindenben hasonlítanak az emberekre: rossz szájszag, antiszociális viselkedés, színvonaltalan televíziós műsorok. Az egyetlen különbség, hogy csupán pár centiméteres nagyságúak. A birodalom polgárháborús időszakát éli, a népesség két egymással ellenségeskedő részre szakadt: a Procha és a Bohine birodalomra.

Főhősünk, Bubba Kosh épp Thorium-begyűjtő akciójáról tért vissza otthonához. Szerencsére későn érkezett, mert lakhelye tetején egy (őhozzá képest) gigantikus méretű konzervdoboz landolt, alaposan összelapítva azt. Egyik pillanatról a másikra lett otthontalan. Zsebében nulla pénz, az egyetlen megmaradt használható vagyontárgya az a kis gyenge verda (sub), amiben épp ül. Hát nem éppen rózsás helyzet.

A TÉRKÉP

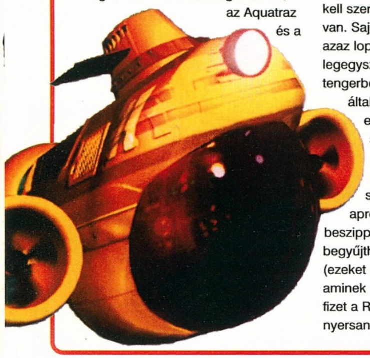
A víz alatti birodalmat kolóniák alkotják. A Bohine fennhatóságú kolóniák narancssárga színnel vannak jelölve a térképen, a Procha pedig fehérrel. Az üzeneteknél a Bohine narancssárga, a Procha pedig kék színnel jelenik meg. Van még a Bohine fenhatóságú börtön, az Aquatraz és a semleges finomító, a Refinery. Minden kolóniához tartozik egy drop-point, ahova a nagyobb cuccokat le tudjuk dobni, valamint egy dokk, ahol dokkolni tudunk. A tengerben több "navigációs" pontot is találhatunk, ilyen a bakancs, a deszka, a csontváz (borda), konzervdoboz, hasadék stb. Ezek mellett több barlangrendszert is bejárhatunk. Az objektumok is a saját színnel vannak jelölve, a Bohine sub narancs, a Procha sub kék. A kolóniák dokkjai piros színt kaptak.

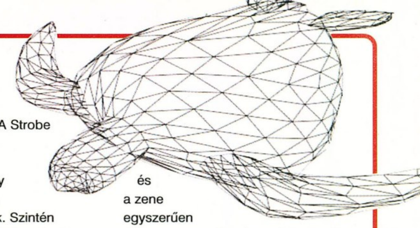
MO' MONEY...

Nincs semmink, magyarul pénzt kell szerezni. Erre többféle lehetőség van. Sajnos mind becsületes jellegű, azaz lopni nem tudunk. A legegyszerűbb pénzszerzési forma a tengerben található "nyersanyagok" - általában szemét - begyűjtése és eladása. Ehhez viszont speckó felszerelés kell. Alapban van egy Suck-o-matic elnevezésű szívóberendezésünk, amivel apróbb tárgyakat tudunk beszippantani. A cuccal begyűjthetők a Thorium kristályok (ezeket előbb szét kell robbantani), aminek darabjáért 900 kredit körül fizet a Refinery. Ez nagyon fontos nyersanyag, ebből nyerik az energiát. Sajnos csak 5 darabot tudunk egyszerre elvinni. Sokkal jövedelmezőbb dolog a gyöngykagylók kifosztása. Ezekből relatíve elég kevés van, és ritkán vannak kinyílva, másrészt nagyon lassan termelik újra az értékes golyókat. Az igazgyöngyért a Bohine Beluga Basin kolónián adják a legtöbbet, kb. 3400-3700 kreditet. Ha már van lóvénk, akkor vehetünk speciális, minden fémet vonzó elektromágnest (Magnet), amivel begyűjthetők a fém tárgyak, mint söröskupak, rézpénz. Ezeket megint a Refinerybe érdemes vinni, mert ott adják a legtöbb suskát érte, 800-1300 kreditet (ráadásul minden darab 2 egység fémnek számít). A legritkább kincset egy Grappling Hooknak nevezett karmos vontatókötéllel tudjuk összeszedni, ez pedig nem más, mint a cigarettacsikk (tobacco). Majdnem mindegy, hova visszük eladni, de legjobban a Prochak és a Refinery fizet érte, úgy 2300 kreditet. Gyűjtögetéskor érdemes használni az alsó kameranézetet (F3), mivel alaposan megkönnyíti a felszedendő cucc betájolását.

Ha beleuntunk a gyűjtögető életmódba, akkor átmehetünk kalmárba is. Ehhez azért nem árt némi alaptőke, mondjuk 25000 kredittel már érdemes elkezdeni. Tök egyszerű, elmegyünk a Refinerybe, veszünk annyi Refined Thoriumot, amennyire a lóvénk futja (kb. 1000 kredit/db), és elvisszük egy Bohine kolóniára - mondjuk a Beluga Basinre, ahol akár 1400 kreditet is kaphatunk érte. Futunk négy-öt kört, és máris megvan a lóvé a legszuperebb felszerelésre is. Egyébként minden kolónián van egy árutőzsde jellegű valami, ahol a különféle cuccok eladási és vásárlási árait megtudhatjuk. Ha van türelmünk, akkor érdemes nézelődni, hogy ne menjünk soha üresjáratban, de igen nehéz olyan terméket találni, amiből rendes nyereségre lehet szert tenni (marad a tisztított tórium). Nemcsak a nyersanyagokkal lehet kereskedni, hanem akár felszerelésekkel is. Olcsón a Procha kolóniákon vásárolhatunk, értem ez alatt a muníciót, javítókészletet stb., de minden egyéb más is sokkal olcsóbb. A Bohine kolóniák drágák, viszont többet is adnak a felszerelésért. A szükségtelen cuccainktól Beluga Basinen érdemes megszabadulni. Ha valaki kedvet érez az ilyen irányú kereskedelemhez, akkor nosza - én maradtam a biztos tóriumbiznisznél.

A harmadik módja a pénzszerzésnek (és a játékban való előrejutásnak) a zsoldoskodás. Mivel





szabadúszók vagyunk, ezért különlegesen nagy figyelmet kap az életünkben a két birodalom civakodása, és az ezekhez kapcsolódó feladatok végrehajtása. A küldetéseknél mindig saját felszerelést kell használnunk (ha nincs, akkor vennünk kell), és van, amikor nem is igazán éri meg a dolog, mivel a lőszer, javítás stb. többe kerül, mint a nyereség. Viszont új küldetést csak akkor kapunk, ha a régit teljesítettük. Itt pénzügyileg a fodros tengerfelszín (csillagos eget nem írhattam) a határ, nekem a legnagyobb kasza idáig 5000 kredit volt. Előfordult viszont, hogy vatikáni valutában fizettek (köszönjük, az isten fizesse meg...), magyarul nem kaptam semmit. Érdekes módon mindkét fél respektál minket - nem "látták", hogy ki támadta meg az előző küldetésben a subjaikat. Sokszor kapunk azonos feladatot mindkét féltől, például meg kell poloskáznunk az ellenség egy hajóját, hogy információt szerezzünk a katonai terveikről stb.

Kolóniák

A kolóniákon lehetőség van a kereskedésre, felszerelések vásárlására, a hajónk javítására, a felszerelt cuccok cseréjére. Van néhány tárgy, amit csak ugyanarra a helyre tudunk felmountolni, ezért egyszerre csak az egyiket vihetjük magunkkal (magnet, suck-o-matic, escape pod stb.). Fontos dolog, hogy az emailünket mindig olvassuk el, ellenkező esetben igen okos dolgokról maradhatunk le, pl. receptek, félremagyarázó riportok stb. Küldetéseket is itt szerezhetünk, szerencsés esetben még válogathatunk is közöttük. Ha egy elfogadott küldetést elcseszünk, akkor az adott birodalom nem fog minket annyira szeretni. Ha nagyon szeretnek, akkor viszont kiváltságos címet kapunk (ami jó, de mire?). A játékállást is itt menthetjük el, de csak akkor, ha nincs befejezetlen küldetésünk.

Felszerelések

A pénzszerző részben ismertetett cuccok mellett többféle felszerelést is vásárolhatunk. A fegyverek között van a torpedóvető, normál és célkövetős töltettel, van mélységi bombavető, szikroszkóp (ebből van erősebb is), Ripper gyorstüzelő és Electro Bolt gömbvillámvető. Van halcsali és halriasztó a halászathoz. A bajbajutottakat a Rescue Pod-dal menthetjük ki (meg a rabokat a rabszállítóból...). Különleges feladatokra találták ki a ROV-ot, ami egy távirgás kis sub. Van rajta egy kamera, amivel a látottakat rögzíteni is tudjuk. Felhasználása a kémkedés és a kis helyekre való bejutás. Sajnos a hatótávolsága kicsi, ezért könnyen elveszthetjük - visszaszerezni meg nem lehet. A Whoos drive-val gyorsabban közlekedhetünk, viszont fogy az üzemanyaga. A Flares világító testeket lő ki, ezt barlangokban vagy nagy mélységben érdemes használni. A Strobe villogó fényével megzavarhatjuk ellenfelünket, néhány halfajt pedig meghipnotizálhatunk. Szintén információszerzés céljára készült a poloskavető - Big Ears -, amiből kb. 5-ször lőhető ki poloska bármely gyanútlan vízi járműre. Ekkor lehallgathatjuk áldozatunk rádióadásait. Nem árt a hajónk alappáncélzatát is erősítenünk - Hull Strength, ezt egészen 200-asig tehetjük meg. A Refineryben vehetünk sugárzás ellen védő

pajzsot, Radoff névre hallgat. Ebből maximum 100-ig tápolhatjuk hajónkat. Ha mindenen a maximumon vagyunk, akkor kiállhatunk akár egy egész subraj ellen is, mert legalább 100 találatot kibírunk. Ezt egyébként nem árt mihamarabb megtenni, mert a játékban végig ezzel a hajóval kell boldogulni.

A játék

A Sub Culture-nek valami iszonyatosan jó a hangulata. Az ember órákig csak úszkál jobbra-balra, és gyönyörködik a tenger alatti világban: halak, növények, mindenféle kacatok. Olyan szinten eltalálták az egészet a UbiSoftnál, hogy le a kalappal. A hanghatások és a zene egyszerűen döbbenetesen jók, és tovább emelik az amúgy is fantasztikus hangulatot. Az irányításról. Bár már nagyon régen Quakelek egérrel, és eléggé hozzászoktam, ez a játék mégis billentyűzettel játszva a legjobb. Abszolút kézre esik a default beállítás, és teljesen jól használható. A program természetesen támogatja a D3D-t, illetve a 3Dfx, Rendition és PowerVR (bárcsak ne tették volna) chipes kártyákat közvetlenül. PowerVR-en a sebességgel nincs gond, de iszonyatosan rondán néz ki (ez személyes tapasztalat). D3D módban sokkal szebbek a színek, viszont esetenként igen bugos a grafika (nálam). A 3Dfx-en minden oké, de a legszebben Renditionon néz ki, a screenshotokat is onnan grabbeltem. Ami nálam kevésnek tűnt, az a térkép nagysága. Lehetett volna nagyobb, több kolóniával.

A Sub Culture nem igazán eredeti ötlet, de kitűnő kivitelezésű és élvezetes játék. Ha nem vagyunk lusták, és akarunk egy icipicit gondolkozni is a nagy lövöldözés közepette, akkor ez a mi játékunk.

SakmaN

INFO

- Ubi Soft
- Criterion Studios
- Akció-kereskedő

- P133
- 80 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

◆ Elite

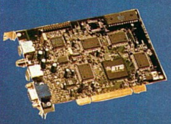
90%

WARHAMMER
DARK OMEN
Azt hittük, vége...
Hiba volt.
Keresd az eredeti játék dobozában
található Electronic Arts kupont, amellyel
fantasztikus akcióban vehetsz részt!
Részletek a játék dobozában!
ECOBIT®
GAMES WORKSHOP™
ELECTRONIC ART
Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos képviselete. Minden jog fenntartva! A Warhamm
Dark Omen, Games Workshop és Electronic Arts nevek és logók bejegyzett márkanevek és védjegyek, és felhasználásuk engedélyhez köt
Info: EcoBIT Multimédia Kft. Bp. 1077 Wesselényi u. 25., Tel.: (1)351-3078, Fax: (1)351-8549, Mail: ecobit@mail.datanet.hu, Web: www.ecobi

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- ASUS és Supermicro alaplapok, STB, Diamond, Creative Voodoo 2 grafikus kártyák
- A legújabb PC játék-programok nagy választékban
- MAG, ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- ThrustMaster joystickek és egyéb termékek teljes kínálata
- A legfrissebb 3Dfx játékok és játékpatchek naponta megújuló választéka, •• HOTLINE: 461-0265 ••



HARDVER • SZOFTVER • MULTIMÉDIA

VIDÉKRE POSTAI UTÁNVÉTEL

3Dfx chipsetes kártyák már 20.000,- Ft-tól

VELOCITY 128

Spieler computer
TATUNG
THE WORLD OF DIFFERENCE
A MENEDZSEREK MONITORA
Monitor / TV 3 év garanciával
Gyártja: TATUNG Ltd.
United Kingdom, Telford
17" Monitor, amely egy gombnyomással teletextes Televízióvá alakítható. Sarkított képcső, alacsony sugárzás, 2x3 W beépített stereo hangszóró, infra távirányító, teletext, OSD kijelzés.
1083. Budapest, Illés utca 40.
Tel.: 334-3715, 210-9106 Fax: 210-9108
E-mail: spl@mail.matav.hu
Szombaton is nyitva!

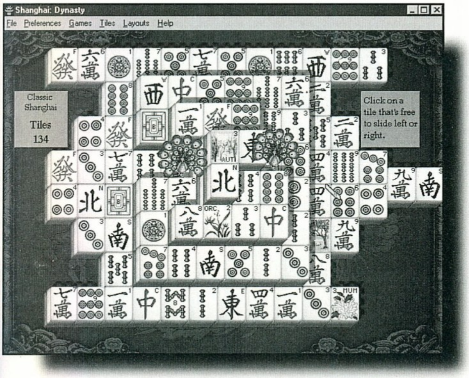
PRO MAX
2000
Budapest 1157,
Zsókavár-Legénybíró
utcai üzletház
INTERNET
Korlátlan, havi 5000 Ft.
ALKATRÉSZ
Gigabyte, ASUS, Tomato alaplapok
ATI, Diamond, S3 video kártyák
Creative,Panasonic,Sony CDROM-ok
Komplett Konfigurációk
www.promax2000.hu
Tel./Fax.: 417-1240
Nyitva H-P 10-18 SZ 9-14

Hozzánk mindig érdemes
bedugni az
orrod...
BATTLE ZONE
SUB CULTURE
NIGHTMARE CREATURES
ARMOR COMMAND
Microsoft
FLY THE BIG ONE
747
Jumbo Jet
Precision Racing
F22
STAR WARS REBELLION
...mert mindig találsz valami újdonságot, érdekességet!
TECHNOBASE
PC GAME CLUB
VII. Budapest, Erzsébet krt. 41.
a kapualjban
Telefon: 3420-468

Shanghai Dynasty

AZ ŐRJÍTŐ KÖVECSKÉK

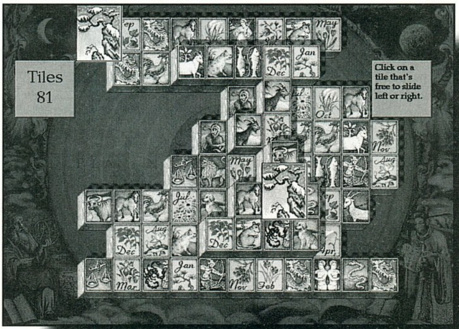
Tettem egy felelőtlen kijelentést, amikor megérkezett a program, mégpedig azt, hogy akár 4 oldalt is képes lennék írni a Shanghai Dynastyról. Sajnos vagy szerencsére erre nem kerülhet sor, hiszen még mindig nem vagyunk 200 oldalasak (ami késik, nem múlik), meg persze semmi nem menthetne meg a levélbombáktól, ha ilyenre vetemednék. Így hát nézzük meg gyorsan szűkre szabottan, hogy mit is találunk a Shanghai Dynastyban. Aki nem ismeri a játékot, azoknak



elmondom, a lényeg az, hogy az azonos kövecskékből le kell szedni a párokat a tábláról úgy, hogy csak a sorok jobb és bal szélén látható kövecskéket szedhetjük le. A 3D-ből adódóan persze csak ahhoz férünk hozzá, amelyik látható. Azokat sem szedhetjük le, amelyeket félig takar egy kő oldalról vagy felülről. Akkor nyerjük meg, ha eltüntetjük az összes kövecskét. Természetesen a nehézséget az jelenti a játékban, hogy egy típusból nem 2, hanem 4 van kint a táblán, így egyáltalán nem mindegy, hogy melyiket szedjük le. Ha rossz a sorrend, akkor előfordulhat, hogy nem tudunk levenni mindent, mert alatta beragad egy-két fontos kő. Persze ennek az ellentetje is előfordulhat, mégpedig az, hogy hiába szedtük le földszintesre az építményt, ha túl szélesek maradtak a sorok, és ezeknek a belsejében ragadt be egy-két huncut alkotóelem.

Ez persze csak az alapja a játéknak és a taktikai fogásoknak, a komolyabb megismeréshez a nagyon alapos kézikönyvet és a remek beépített helpet ajánlhatom.

Ez persze eddig nem lenne nagy durranás, hiszen a shareware és



上海

egyéb kategóriákban már tucatjával jelentek meg programok, melyek teljesen megegyeztek tábla szinten az Activision alkotásával.

Amiben több a program, az a grafikai kivitelezés és a játékok variációs lehetősége. Az első tényező keretein belül 9 különböző kövecskemintázatot találhatunk, melyek egy része általános, de vannak kifejezetten gyerekeknek készültek is. Érdekessége még az is programnak, hogy minden kőpár leszedésénél egy kis animot láthatunk, azonban ezek sajnos gyakran ismétlődnek, illetve nagyon nagy szórást mutat a minőségük is, nekem a keret nélküliek tetszettek a legjobban. Van itt a tűzokádó sárkánytól kezdve a kinövő bambuszrudakig minden. Persze azért a variációk száma igen tekintélyes, hiszen mindegyik setnek megvan a maga anim készlete.

A második újítás az, hogy a játék 7 jól elkülönülő részt tartalmaz, a 8. pedig az immár természetessé váló modemes játék. A játékok sorban a következők:

Classic Shanghai - mint neve is mutatja, a hagyományos táblán a megszokott szabályok szerint játszhatunk itt.

Kids - kifejezetten gyerekeknek készült "light" verzió mind a kövecskéket, mind a logikai buktatókat tekintve. Dicséretes az animok témája is, hiszen ezek is maximális okítási célzattal készültek.

Tournament - a sokkal egyszerűbb táblán mindössze az időre kell figyelnünk, a cél minél gyorsabban leszedni az oszlopokat.

2 player - felváltva kell leemelnünk a köveket, a leszedési összesített idő dönti el, hogy ki lesz a győztes.

Dynasty - maximum 4 gép ellenféllel játszhatunk egy kis táblán. A leszedett kövek egy része varázslatot rejt, mely negatív hatással van az ellenfelekre és persze ránk is.

Pandamonium - szintén ellenfelek kerülnek elénk itt is, azonban a standard táblán játszunk velük együtt, így egyértelműen az a cél, hogy minél több kövecskét szedjünk le a többi player elől.

Mah-Jongg - ez az a játék, melyet sokan tévesen azonosítanak a Shanghai-jal. Az eléggé bonyolult játékszabályokat a kézikönyv mindenesetre elég részletesen ismerteti, de tisztán látszik, hogy mindössze annyi köze van a két játéknak egymáshoz, hogy azonos kövecskékkel játsszák.

Engem továbbra is nagyon megfog a Shanghai, bármelyik verziójáról van is szó. Időtöltésnek, szórakozásnak sem utolsó, arról nem is beszélve, hogy a kombinációs képességet enyhén szólva javítvj és karban tartja. Így hát kövecskékre fel.

Bear™

INFO

- ACTIVISION
- ACTIVISION
- KÁRTYA

- P90
- 40 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB COMP.

- SHANGHAI

85%

Journeyman Project 3

LEGACY OF TIME

Immár a harmadik részéhez érkezett el a Journeyman Project. Eddig nem nagyon követtem nyomon az eseményeket, de a Red Orb játéka elég jó kritikákat kapott ahhoz, hogy felkeltse az érdeklődésemet. Kicsit megrettentem a négy CD-től, de aztán beláttam, hogy alaptalan volt a félelmem. Egészen kellemes játékot hoztak össze a készítők. Ügyesen keverik a mozi betéteket a renderelt hátterekkel. A szereplők között azonban sajnos nem mindenki állt a helyzet magaslatán. Volt néhány nagyon jó színész, de voltak olyanok is, akik túljátszották a szerepüket.

Kifejezetten rossz volt például a taxis, aki állandóan vigyorgott, miközben elszedte az összes pénzünket. Volt még valami, aminek sikerült kihoznia a sodromból. Nem igazán értettem, miért nem lehetett a mozgást folyamatossá tenni. Gyakran előfordult, hogy egy lépcsőt csak három fázisban tudtam megmászni, pedig semmi érdekes nem történt útközben. Aztán ott van az az idétlen labirintus, amit szinte egyetlen kalandjátékból sem tudtak kihagyni. Szerintem ezek a bosszantó apróságok inkább idegesítik a játékosokat.

A játék fő célja az, hogy összegyűjtsünk három szobrot, melyek hatalmas varázserőt rejtenek magukban. Egy idegen faj is szemet vetett ezekre a szobrokra, s megindult a versenyfutás a többiekkel. Még szerencse, hogy képesek vagyunk utazni az időben. A múltban kell tevékenykednünk. Fel kell derítenünk három virágzó birodalmat a múltban. Itt vannak elrejtve a szobrok, nekünk csak meg kell keresnünk őket.

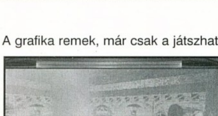
A nagy kaland a jelenben kezdődik., ahol ki kell választanunk az időzónát, ahová el akarunk jutni. Kezdetben csak Atlantiszra juthatunk el. A látottakból ítélve elkéstünk, minden romokban hever. Egy renegát ügynököt üldözünk, aki történetesen a barátnőnk. Az épület elég rossz állapotban van, a lépcső darabokban hever. A tengerparton hever egy tekercs kötél, melynek segítségével feljuthatunk az épület tetejére. Most már eljuthatunk más időzónákba is. Menjünk el El Doradoba. Egy kútba érkezünk meg, ahonnan a kő elmozdításával juthatunk ki. Vegyük fel a kurblit, majd fedezzük fel a környéket. Az egyik romos épület mellett találunk egy hatalmas kosarat, mely tökéletesen illik a léghajóhoz. Tekerjük le a ballont, majd erősítsük a kosarat hozzá. Menjünk fel a magasba, majd a csáklyával húzzuk közelebb a másik léghajót. Ugorjunk át, majd nézzük meg a kosár oldalába vésett időkódot.

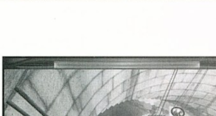
Az animáció után látogassuk meg a kolostort a Himalájában. Ez a hely is eléggé leamortizálódott, szinte mindent maga alá temetett a hegyomlás. A hóban egy szerencsétlen szerzetes fekszik, mellette hever a felvonóhíd hiányzó kereke. Kapcsoljuk be a mechanizmust, majd másszunk le a

szakadékba. A szerzetes botjával nyomjuk be az ablakot, majd hatoljunk be. Másszunk fel a szoborra, majd nézzük meg az

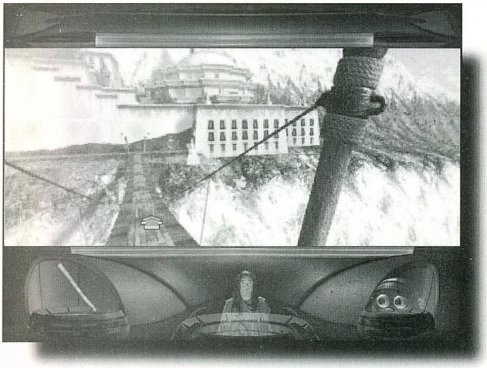
GALÉRIA

A grafika remek, már csak a játszhatóságon kellene egy kicsit javítani.



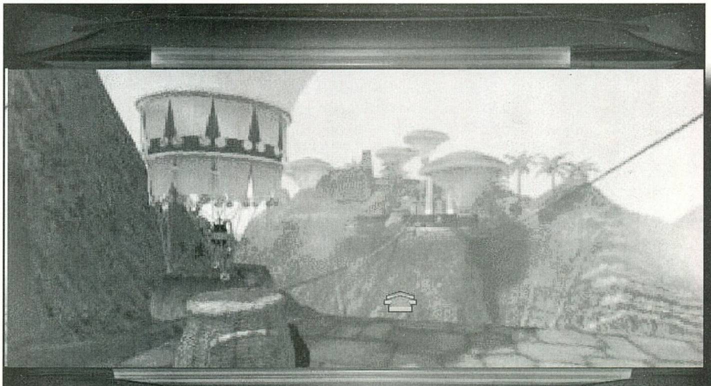


időkódot a hóbuckán. Visszakerülünk Atlantiszra. A torony tetején található kód lejegyzésekor visszakerülünk a jelenbe, ahol megkapjuk a végleges feladatunkat. Nincs más dolgunk, mint egy nappal korábbra állítani az időzítő szerkezetet az időgépben. Ennyi pont elég is lesz, hogy megtaláljuk a keresett három tárgyat. Az első hely, amit meglátogatunk, legyen Atlantisz.



Az atlantiszi civilizáció

A szélmalom tetejére érkezünk meg. Nyissuk ki a csapóajtót, majd javítsuk meg a berendezést. Tekerjük addig a kereket, míg az ablakban egy olyan szárny nem jelenik meg, melyben nincs vitorla. Másszunk ki az ablakon, majd tekerjük meg a kereket még egyszer. Fussunk végig a falon, majd ereszkedjünk le az árbocon. A hajón csak a megláncolt kapitány található. Egyelőre még ne menjünk oda hozzá, hiszen nem igazán értené meg, hogy mit keres egy szkafanderbe öltözött lény a hajóján. A fedélzeten található egy csáklya, amit mindenféleképpen vegyünk fel. A kikötőben található egy koldus, akinek felvehetjük az alakját. A játék további részében automatikusan tegyük ezt mindenkivel. A koldus képében látogassuk meg a kapitányt, aki átadja az összes pénzét. A csónaknál várakozó taxis csak 10 pénz fejében hajlandó elszállítani minket a város nevezetes pontjaira. Meglátogathatjuk a piacteret, a templomot, sőt akár még a szélmalomhoz is eljuthatunk. A szélmalomban él a karbantartója, aki csak a kapitánnyal hajlandó tárgyalni. Ezek ketten terveznek valamit. Kiderül, hogy mindkettőjük távoli földről vetődött ide, s az itteniek nem engedik őket szabadon. Egyetlen esélyük a szökés. Nagyon fontos, hogy tudjuk a megfelelő jelszót. Nem árt tudni, hogy a koldus is az összeesküvők közé tartozik, a jelszó harmadik részét ő fogja ismerni. A templomba a katona nem fog beengedni, mivel nem rendelkezünk a városlakók arany medáljával. Adva van tehát a feladat, csinálni kell egy ilyen medált. A piactéren két bolt is található. Az egyikben korsókat, a másikban olajat készítenek. A korsókészítő műhelyében vételezzünk egy kis agyagot, majd menjünk át a másik üzletbe. Itt az egyik korsón felfedezhetjük a templom emblémáját. Nyomjuk bele a mintába a friss anyagot. Most már csak egy kis aranyat kell szereznünk. Atlantisz nem nagyon bővelkedik ebben a fémben, ezért át kell ruccannunk egy másik idősíkba.



El Dorado

Az Andok hegység magasan fekvő völgyei között található El Dorado, más néven az arany városa. Sokan kutattak már utána, de megtalálni még senkinek sem sikerült. Keressük fel a kutat, ahová először megérkeztünk! Itt alszik egy indián kisfiú. Váltsunk alakot, majd menjünk el a farmra! Itt él a srác apja, aki nem nézi túl jó szemmel, hogy a fia túl sokat jár a sámánhoz. Megtiltani azonban nem tudja, mivel fél a szellemek haragjától. Használjuk a léghajót, s repüljünk át a templomhoz. Itt éppen a városka történelmét jegyzi fel az írnok a falra. Kérdezzük ki, majd emeljünk el egy vékony aranylemezt a kosárból. Vizsgáljuk meg jó alaposan a festményeket a falon, majd teleportáljunk vissza Atlantiszra. Vegyük fel az olajkészítő kislány alakját, majd látogassuk meg a fazekast. Ígérjük meg neki, hogy vigyázunk a korsókra a kemencében. Amint kiteszi a lábát a boltból, nyissuk ki a kemencét. Rakjuk be a pecsétformát, majd arra rakjuk rá az aranylemezt. Kis idő múlva kivehetjük a hamisított pecsétünket. Most már nincs semmi akadálya, hogy bejussunk a templomba. Mielőtt kimennénk az üzletből, vegyünk magunkhoz egy korsót az asztalról. Maradjunk a lány alakjában, majd mutassuk meg az őrnek a pecsétet. A templom belsejében csörgedezik egy gyógyító forrás, melyből töltsük tele a korsót. Az oltár tetején zárjuk el a bejövő víz útját a csáklyával. Itt egyelőre nincs több dolgunk. A következő feladat a szélmalom őrének az eltávolítása lesz. Ő csak akkor hagyja el az őrhelyét, ha megbizonyosodik arról, hogy mi az ellenállás tagjai vagyunk. Amint kibökjük a megfelelő jelszót, máris miénk a pálya. A jelszó valahogy így hangzik: 'Hosszú télre kell számítani az idén'. Egy rejtett alagút vezet a templom belsejében. Fogjuk meg a padlón heverő kötelet, majd erősítsük a szoba közepén található oszlopra. Tekerjük meg a kart, mire egy csapóajtó válik láthatóvá. Másszunk be az alagútba, majd nézzünk jó alaposan körül. Egy őr áll az egyik szobában, aki csak koldus alakban hajlandó foglalkozni velünk. Ne okozzunk neki csalódást. Kiderül, hogy ő valójában egy régi barátunk, aki egyszer cserben hagyott minket, vagyis a koldust. Most vezekelni szeretne a bűneiért. Átad egy korongot, amivel az egyik falemelő szerkezetet lehet aktiválni. Használjuk is ki ezt a lehetőséget, majd keressük meg a megjelenő lépcsőt. A templom belsejébe jutunk, ahol a korsót feltöltöttük vízzel. Nyissuk ki a csáklyával az elzárt ajtót, majd vegyük fel a piramist. Visszateleportálunk a jövőbe, ahol kérésünkre a 3-as ügynököt is bevonják a kutatásba. Az idő rövid, az idegenek támadása már megkezdődött. Amíg mi a múltban jártunk, a többiek sem tétlenkedtek. Kiderítették, hogy még két ilyen piramis létezik. Persze ismét ránk hárul a feladat, hogy megoldjuk ezt a problémát is.

yak vaj, ami pompás kenőanyag. Most már csak fel kellene egy kicsit fűteni az üvegházat. Ezt csak úgy tudjuk megcsinálni, ha a föld alatti gejzírek hőjét egyenesen a kertbe vezetjük. A hő útját a kőlapokkal tudjuk elállni. Két hőforrás már elegendő lesz a sikerhez. Az öreg kertész természetesen nagyon hálás lesz ezért a tettünkért, de nem ad semmit. Menjünk vissza a kezdő helyre, majd látogassuk meg a toronyőrt. Menjünk a kertész alakjában, s gond nélkül bejuthatunk a templomba. Látogassuk meg a lámát, aki elég sok hasznos információval fog minket ellátni. A templomban található még egy Buddha-szobor, melynek a kezébe a koldustól származó kéregetőcsészét kell betenni. Most már két fémgolyó van a birtokunkban. A bejárat mellett található a vörös Buddha-szobor. Itt a kardot kell használnunk, s a vörös golyót kapjuk meg cserébe. Beszélgessünk el a láma képében a harcossal, majd folytassuk az utunkat a másik templom felé.

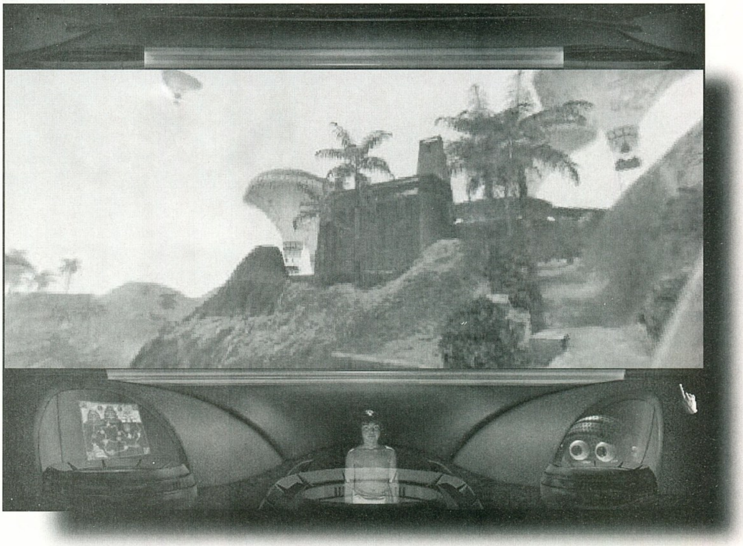
Himalája hegység

Sajnos itt nem használhatjuk az atlantiszi alteregóinkat, elég furcsán is festene egy napbarnított alak a rideg bércek között. Az ösvényen egy szerzetes imádkozik, egyelőre ne zavarjuk meg az elmélkedésben, az alakját viszont mindenképpen vegyük fel. Keljünk át a kötélhídon, majd nézzünk körül a yakoknál. Ebben a világban hat különböző színű gömböt kell összegyűjtenünk. A gömbök a szobrokban vannak elrejtve, s csak akkor kerülnek elő, ha a megfelelő tárgyat a szobor kezébe helyezzük. A szobrokon mindig van egy felirat, ami segít kitalálni, hogy milyen tárgyat is kellene keresnünk. A zöld Buddha után látogassuk meg az üvegházat. A növények fejlődéséhez szükséges hőt a föld alatti barlangokból nyerik a szerzetesek. Úgy látszik azonban, hogy valami gond lehet, mivel a növények nagy része haldoklik. Még az öreg kertész is köhög, pedig ő aztán sok mindent kibírt eddigi életében. Kérdezzük őt ki, majd másszunk le a szellőzőrácson keresztül a föld alá. Ha jól körbenézünk, akkor láthatjuk, hogy egy nagy fa gyökerei töltik meg a vermet. Sajnos a fa nincs valami jó bőrben, ezért segítségre szorul. Locsoljuk meg az élet vizével (amit Atlantiszról hoztunk), majd arassuk le a jutalmunkat. Az üvegházban található szobor kezébe rakjuk be az almát, majd vegyül el az első üveggömböt. A fa mellett találhatunk még néhány nélkülözhetetlen tárgyat, nélkülük ne menjünk le a labirintusba. Ez egy elég nehéz rész. Nekem is órákba telt, mire rájöttem, hogyan is kell navigálni a térkép segítségével. A legfontosabb az, hogy mindig figyeljük az útjelzőket. Azok nélkül csak kavarognánk a folyosókon az idők végezetéig. Ha jól megnézzük a térképet, akkor láthatjuk, hogy három feljárat is létezik. Most egyelőre csak egy a fontos számunkra. Itt egy mongol harcos elmélkedik, aki nagyon nem nézi jó szemmel, ha megzavarja valaki a magányában. Ne is vesződjünk vele sokat, egyszerűen lopjuk el a kardját, majd meneküljünk vissza a föld alá. Most már csak egy helyet kell meglelnünk, ahol a fekete Buddha szobor található. A fal mellett látható egy kis

Meglepő módon itt is található egy szobor, csak az a különbség, hogy itt nem kell tárgyat használni. A szemben található hengerek elforgatásával hangokat csalhatunk elő. Csak a megfelelő sorrendet kell megtalálni, s máris megkapjuk a jutalmunkat. Az egyik henger egy kicsit be van rozsdásodva, ezért nem ad hangot. Kenegessük meg egy kis yaj vajjal, majd forgassuk el a hengereket a megfelelő sorrendben. A zöld Buddha alatti felirat sokat fog segíteni. A belső teremben találunk egy hatalmas festményt, ami segít abban, hogy milyen tárgyakat is kell használnunk a szobrokon. Ha jól számolom, akkor már négy gömb van a tarsolyunkban, már csak kettő hiányzik. Menjünk vissza a lámához a mongol harcos képében, majd beszélgessünk el vele. Fel fog tenni néhány kérdést, amire ha megfelelő választ adunk, akkor kapunk egy

szent könyvet. A válaszokat egyébként a zöld Buddha szobor talapzatáról lehet leolvasni, s egészen véletlenül ide kell majd a könyv is. Már csak egyetlen golyóbis

hiányzik, de azt elég nehéz lesz megszereznünk. Ugye még mindenki emlékszik, amikor a hőforrások melegét a kertbe tereltük. Most is ugyanez lesz a feladat, csak éppen a meleget a fekete szobor termébe kell irányítanunk. Nem lesz egyszerű feladat, én is megszenvedtem vele. Amint a megfelelő hőmérsékletet elérjük a szobában a szobor egyszerűen elolvad, s előtűnik a fekete golyó. Most már nincs akadálya, hogy bemenjünk a belső szentélybe, s ott a szobrok kezébe rakjuk a megfelelő színű gömböket. Egy lépcső fog felemelkedni, melynek a tetején ott vár minket a jutalmunk, egy arany lótuszvirág. A festmény homloka közepén található egy vörös rubin, amin keresztül kell néznünk. A vörös ködben a buddhista szerzetes alakját láthatjuk. Kiderül, hogy semmi sem az, aminek látszik. A vándor tulajdonképpen egy istenség, aki most ember alakban járja a földet. Vigyük el hozzá a virágot, s adjuk oda neki. Már majdnem teljesítettük az általa kitűzött feladatokat, egy azonban még hátravan. Meg kell szüntetnünk a minket körülvevő hazugságot, vagyis a játékban először az igazi alakunkban kell megjelennünk. A pap nem lepődött meg túlságosan a szkafanderen, sőt még a virágot is hajlandó volt átalakítani piramissá. Immár két darab van a birtokunkban, már csak egy hiányzik. A főhadiszálláson egyre feszültebb a helyzet. Az idegenek flottája már elég közel járt



a Földhöz, tehát nem maradt sok időnk a harmadik piramis megszerzéséhez.

EL DORADO

Menjünk el a templomhoz, de a ne zavarjuk a festőt. Keressük meg a templom bal oldalán a feljárót, ami a sámán lakosztályába vezet. Sajnos azonban egy éber őr az utunkat állja, s nem enged tovább. Nincs más hátra, el kell egy kicsit terelnünk a figyelmét. Kerüljünk a hátába, majd vágjuk el a léghajója rögzítő kötelét. Most már szabad az út. A sámán elég sok mindent elmond a jelenlegi helyzetről, de a legfontosabb információt a talizmánról adja. Mindenáron kell szereznünk egy ilyet. A kisfiúnál van egy, csak éppen szépen kell kérnünk. A sámán lakhelye mellett van egy hatalmas léghajó. Gyújtsuk meg a gázt a talizmánnal, majd emelkedjünk fel. A templom körül a magasból arcokat láthatunk. Jegyezzük meg ezeket, mert még szükségünk lesz rájuk.

A templom jobb oldalán is van egy elhagyatott ösvény. Menjünk rajta végig, s egy hatalmas medencéhez érkezünk. Tegyük a talizmánt a trapéz alakú tartóba, mire a víz eltűnik. A medence falán található négy koponyasor. Nincs más dolgunk, mint megnyomni azokat a koponyákat, amelyeket a léghajóból láttunk. Amint eltaláljuk a megfelelő sorrendet, előtűnik egy titkos alagút. Egy utolsó akadály azonban még hátravan, a rejtekhely bejárata egy kicsit forró. Nem kell mást tennünk, mint kivenni a talizmánt a tartóból. A beömlő víz kioltja a lángokat, mi pedig bemehetünk az utolsó piramisért. A három darab egy keretbe kerül. Nekünk csak annyi lesz a dolgunk, hogy a teljes mintát kirakjuk belőle. Most egy kicsit bonyolult lenne elmagyarázni, hogy is működik a dolog, nekem is csak szerencsém volt az összerakásnál. A végén persze van egy elég hosszú mozibetét, ami elmagyarázza, mi is történik valójában.

Magát a játékot egészen jól megcsinálták. A logikai feladványok jók, bár a szövegkiíratás most is nagyon hiányzott. A színészek teljesítményével nem voltam 100 %-osan megelégedve, de láttam már rosszabbat is. Nem egy grafikus kalandjáték, de azért az ínséges időben elmegy szódával.

Mocsy

INFO

- Red Orb
- Red Orb
- Kaland

- Pentium 90
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Journeyman 1
- Myst

86%

Ubik

A PSZIONIKUSOKAT LELÖVIK, UGYE?

"Joe Chip vagyok. A Runciter Associatesnek dolgozom. A Hollies Corporation egy ügynöke felrobbantotta a lakásom, ezért most az irodámban lakom, itt, a Runciter épületben. Fejlett pszionikus képességekkel rendelkező kémeket foglalkoztatnak, akik behatolnak a nagy cégek központjaiba, és ipari titkokat tulajdonítanak el. A munkám ezeknek a kémeknek a megtalálásából és ártalmatlanná tételéből áll. Néha én is használok pszionikusokat. Egyesek azt gondolják, egy kissé régimódi vagyok, de szeretem azt hinni, hogy mi vagyunk a jó fiúk."

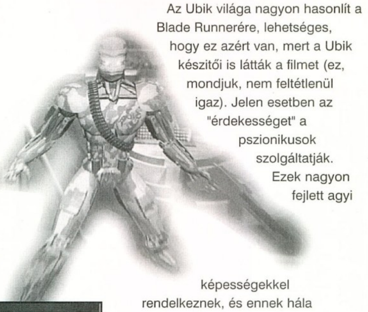
Ezzel a néhány mondattal mutatkozik be nekünk Joe Chip, akinek a személyében fogunk szerepelni a Cryo új real-time akciójátékában, a Ubikban.

A néhány korábban megjelent info és kép alapján eléggé izgató volt az Ubik. Volt szerencsénk egyet kapni belőle (igaz még nem a végleges, terjesztésre szánt darab, egy csomó minden nem működik tisztességesen benne). Rögtön lecsaptam rá. Az egyik ok az volt, hogy az alapokat Philip K. Dick egy novellája adta.

Azt hiszem, a Blade Runner szerzőjének már a neve is garancia lehet a témára és a hangulatra (mint például a Second Variety esetében, amit Screamers címmel filmesítettek meg, és szerintem nagyon profi volt). Meg kell vallanom, hogy csak három művét ismerem, és abból csak egyet olvastam (a Blade Runnert, pontosabban a Do Androids Dream of Electric Sheepet). A Blade Runnert és a Second Variety-t meg is filmesítették. Ezekhez is volt szerencsém. És itt a Ubik. Azt nyugodtan mondhatom, hogy a hangulat mindhárom esetben teljesen egyedi, igaz a Ubik valamelyest hasonlít a Blade Runnerre.

Grafikailag a Ubik nagyon igényesen elkészített program (majdnem Blade Runner szinten mozog, ami nem kis dolog). Rendereltek a hátterek, az emberek pedig a Quake II-ből vagy az Incubationból megismert módon vannak elkészítve. A hangok is jók, a zene pedig nagyon jól fokozza a hangulatot.

Az intro nagyon hangulatos, kevés esetben fut végig borzongás a hátamon, de itt meg volt.



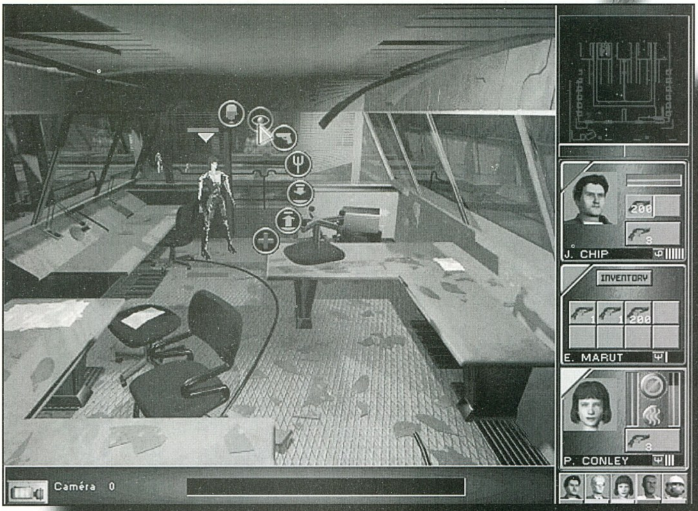
Az Ubik világa nagyon hasonlít a Blade Runnerére, lehetséges, hogy ez azért van, mert a Ubik készitői is látták a filmet (ez, mondjuk, nem feltétlenül igaz). Jelen esetben az "érdekességet" a pszionikusok szolgáltatják. Ezek nagyon fejlett agyi képességekkel rendelkeznek, és ennek hála különböző dolgokra képesek. Ezekről később még említést teszek.

Sajnos a sztoriról nem tudok pontosat mondani (elég röhejes hangzik, tudom), mert a lemezekhez (3 CD-t foglal el a Ubik) semmiféle információ nem érkezett. Még readme fájl sem volt rajtuk. Azt hiszem, ebből egyértelművé válik, hogy ez még egy nagyon fejlesztői változat. Azért elmondanám, hogy szerintem, hogy is néz ki a dolog.

Az első küldetés arról szól, hogy el kell mennünk a Hollies Corporation egy bázisára, ahol meg kell találnunk egy Pat Conley nevezetű nőt. Ez a hölgy nagyon erős pszionikus képességekkel bír (nevezetesen meg tudja állítani és vissza tudja pörgetni az időt), és ezért a Hollies Corporation mindent megtesz, hogy fel tudja bérelni, de még nem ajánlottak neki eleget ahhoz, hogy nekik dolgozzon. Szóval meg kell találnunk, és tolmácsolnunk kell neki a Runciter Associates NAGYON kecsegtető ajánlatát. Miután ez sikerült, Conley minden küldetésünkön a társunk lesz, kvázi megfelelően kiképezzük. A cél szerintem a Hollies Corporation likvidálása lehet, és ebben jelentős szerep jut majd Pat Conley-nak is.

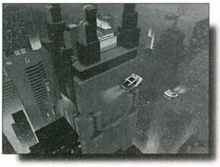
Ha esetleg most hülyeségeket írnék, akkor a végleges verzió kézhez kapása után egy oldalon vissza fogunk erre térni.

Maga a játékmenet nem túl komplikált. Kapunk egy feladatot és egy költségvetést. Össze kell állítani a csapatunkat, és el kell látni felszereléssel úgy, hogy beleférjen a költségvetésbe, majd teljesíteni kell a küldetésünket. Ha végeztünk a



GALÉRIA

Az átvezető animációk a játék legfőbb erősségei közé tartoznak.



feladattal, értékelik a munkánkat, a csapatunk tagjai esetleg szintet lépnek (tulajdonságaik fejlődnek). Ezután kapjuk az új megbízatást...

Maga az akció real-time működik, ezért nem árt figyelni és megfelelően gyorsnak lenni. Ez egy kis szokást igényel! Főleg azért, mert a real-time akcióhoz az Alone in the Darkban megismert változó kameranézet tartozik. Az "A" lenyomásával az automatikus nézetváltást be lehet kapcsolni, de ez nem mindig a legszerencsésebb. Ilyenkor a "TAB"-bal tudunk változtatni a nézeten. Sajnos nem mindig találunk tökéletes kameraállást, ilyenkor be kell érnünk valami alkalmi nézettel.

Nem árt, ha esetleg kidolgozunk néhány stratégiát, és nem csak rohanunk a vakvilágba és a végzetünkbe. A küldetések kellőképpen nehezek, ezért vigyázzunk az ügynökeink testi épségére (először is azért, mert véges az ügynökeink száma, másodszor pedig, ha halálozás nélkül térünk vissza, jutalmat kapunk).

Akció alatt az 1-5 gombokkal tudjuk változtatni a csapatunk tagjait (maximum 5 emberünk lehet), a 6-os gomb pedig az egész csapatot kijelöli. Az egerünk jobb gombjával egy menüt hívhatunk elő, ahol kiválaszthatjuk, hogy mit csináljanak ez embereink (guggoljanak, felálljanak, használják a pszionikus képességeiket vagy sem... eléggé egyértelmű szerintem). Nem egy rossz taktika, ha elég hatásos fegyverekkel rendelkeznek az embereink, hogy egy gyógyító pszionikus képességekkel rendelkező a háttérből gyógyítja a csapat tagjait harc közben. Mondjuk ezt akkor érdemes használni, ha egy fegyverforgatót nélkülözni tudunk. Azt persze még tudni kell, hogy mivel a pszionikus képességek használata az agyat terheli, egy idő után kifárad a pszionikus, és pihennie kell, vagyis nem tud orrba-szájba gyógyítani, ésszel kell használni a képességeit.

Nem szeretnék igazán a harcra több helyet pazarolni (így is elég kevés hely állt a rendelkezésemre), mert viszonylag könnyen bele lehet jönni.

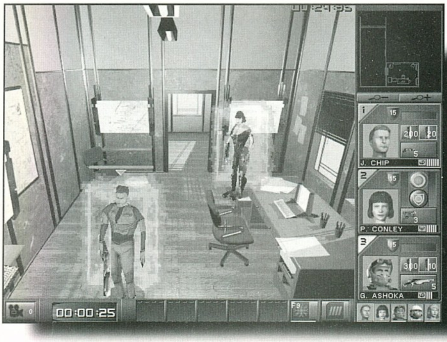
Mint említettem, minden küldetés előtt össze kell állítani a csapatunkat. Ezt a "Squad Selector" segítségével tehetjük meg. Ez a számítógép a csapat összeállításán és a felszerelés kiválasztásán túl archívumként is szolgál, és segít az informátorainkkal való kapcsolattartásban.

Ügynökeinket két kategóriából választhatjuk ki, a PHI-k és a PSI-k közül. A PSI-k a pszionikus képességekkel rendelkező ügynökök, a nem pszionikusok a PHI-k.

A PSI-k között megkülönböztetnek PSI 0, PSI 1, PSI 2, PSI 3, PSI 4 és PSI 5 kategóriájú ügynököket. Ez itt egyértelműen a pszionikus képességeik kategóriáit jelenti. Vagyis egy PSI 5-ös sokkal jobb, mint egy PSI 1-es, és természetesen sokkal többe is kerül.

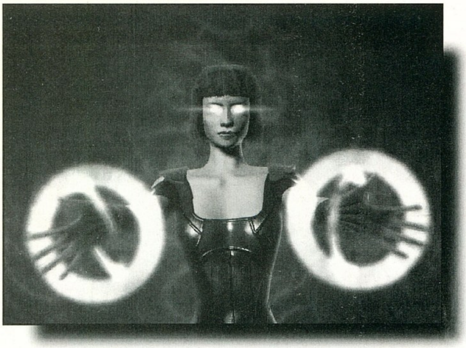
A PHI-k között már jobban elkülöníthető kategóriák vannak, külön speciális tulajdonságokkal.

A Trooperek a leggyengébbek. Önkéntesek, akik ha megfeleltek az első küldetésen (ami azt jelenti, hogy túlélték), Veteránná léphetnek elő. A következő kategória a Veterán. Ők olyan ügynökök, akik már voltak bevetésen, és sikeresen vissza is tértek. A Docok az orvosok, akik a gyógyításban jártasak, és Surgeonné (sebész) léphetnek tovább. A Scoutok (felderítők) Fencing Masterré léphetnek tovább. A Sniperek nagyon hasznosak. Nagyon jártasak a fegyverek használatában és különleges tulajdonságuknak hála, akár egy pontos lövéssel is megölhetnek valakit. Ők Heavy Weaponsszé (nehézfegyverzet-szakértők) léphetnek tovább. A Hackerek sem utolsók, mert megfelelő Hacker kit segítségével elektródák nélkül is beléphetnek a cyberspace-be. A Surgeonök (sebészek) komolyabb orvosi feladatokat képesek ellátni, a Nehézfegyverzet-szakértők pedig olyan fegyvereket kezelhetnek (pl. rakétavető), amit más nem. A PHI-k netovábbja a Demolisher (robbantási szakértő). Pillanatok alatt aknamezőt



telepít és iszonyatos páncélzata van (Battle Gear).

Általában Joe-n és Paten kívül 1 PSI és két Sniper vagy 3 Sniper elegendő tűzerőt tud nyújtani a



csapatnak a feladatok teljesítéséhez. Ha valami speciális kitét is van, akkor természetesen a megfelelő szakembert is be kell vennünk a csapatba.

A felszerelések közül meg szeretném említeni a Joe által használható chipeket. Ezek közül talán a két legfontosabb a "Detection Chip" és a "Scanner Chip". A Detection Chip segítségével, előre láthatjuk az ellenségeink tartózkodási helyét a térképünkön. A Scanner Chip az ellenség pszionikus szintjét és speciális képességeit jeleníti meg.

A fegyverek és a felszerelések már emberről emberre változnak, mert mindenki csak a képességeinek megfelelő dolgokat használhatja. Tehát egy pszionikus még véletlenül sem használhat rakétavetőt.

A levágott csövű puskát csak Joe tudja kezelni. Ne is cseréljük le, mert megbízható, és hatalmasat sebez.

Amint lehetséges adjunk az embereinknek Double Chargeurt, amivel dupla mennyiségű lőszert rakhatunk a fegyvereinkbe. Az Explosiv Ammo találatkor felrobban. Az AP-s lőszer ugyan kisebbet sebez, de a páncél nem számít ellene. Érdemes ezt használni.

Amint tudunk, vegyünk az embereinknek Force Fieldet. Ez egy védő mezőt gerjeszt körülöttünk, ami egy ideig megvéd minket minden találattól. Természetesen nem örök életű, mert egy bizonyos számú találat után kimerül.

A PSI Armor sem rossz dolog, mert ha nagyon batár pszionikusok ellen harcolunk, akkor néhány pszi támadást hárít. Ez jelentős előnyt biztosíthat nekünk.

A fegyverek közül mindig jelennek meg azonos típusok továbbfejlesztett változatai. Ha lehet, tartsuk a haladást, és vegyük meg a fejlesztettet, mert vagy megbízhatóbb, vagy pontosabb lett a fegyver, ami soha nem utolsó dolog.

Ha egy ügynöknek veszünk valamit, akkor az nála is marad. Vagyis ha, mondjuk, Z ügynöknek veszünk egy Autoblaster MKIII-at, majd legközelebb csak két küldetés múlva béreljük fel megint, akkor nála már ott lesz a korábban kapott Autoblaster MK III. Tehát a befektetett pénzünk "nem vész el".

A Squad Selectorban a csapat és a felszerelés kiválasztásán túl elég fontos az informátorokkal való kapcsolattartás. Jó pénzért sok mindent megtudhatunk a küldetésünkről. A legdrágább, de leghasznosabb általában az az informátor, aki egy utánpótlás csomagot rak le nekünk a küldetésünk helyszínére. Ez azért nem rossz. Igaz néha fontosabb, hogy megkapjuk a terep fontos térképét, vagy hogy megmondják, hogy milyen csapatot érdemes összeállítanunk. Ezt mindenki maga döntse el.

Érdemes a Library-t is olvasgatni, ugyanis itt részletesen és pontosan megtudhatunk mindent. Le van írva az összes tudnivaló fegyverekről, a pszionikus képességekről, az ügynökökről... Nézzük csak át.

Azt hiszem, mára ennyi fért bele a Ubik cikkbe. Ha megkapjuk a végleges változatot, akkor esetleg még írok valamit a küldetésekről is (amennyiben a T. főszerkesztő úr is úgy gondolja).

Szerintem a Ubik egy kitűnő program. Nagyon jó a hangulata, profi a látvány. Pörgős, és kellőképpen nehéz akció. Ha a Cryo a jövőben is csak hasonló minőségű programokkal rukkolna elő, akkor végre bebizonyítaná, hogy helye van a "nagy fiúk" között.

A hardverigényről csak annyit mondanék, hogy minimum egy P133-ast kíván, de a készítők szerint a P200 az optimális. 32 MB Ram szükségeltetik, és nem árt, ha van 200 MB hely a vinyónkon. Mindezek ne rémisszenek meg senkit. Az Ubik megéri! Ezt a programot nem szabad kihagyni!

PHI Agent Mr.T.

INFO

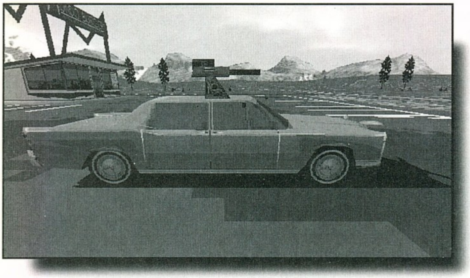
● CRYO	■ P90	◆ JAGGED ALLIANCE
● CRYO	■ 40 MB HD	◆ SYNDICATE
● AKCIÓ	■ 16 MB RAM	
	■ VGA/SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

95

76%

I76 Nitro Raiders

A SZENT SZÖVETSÉG MEGKÖTTETIK



Már az I76 megjelenésekor sajnáltam, hogy nem én vetettem rá magam a programra. Némi megnyugvást éreztem, amikor kezembe kaptam az I76 küldetéslemezét, az I76 Nitro Raiderst. Az Interstate '77 megjelenéséig, azt hiszem, ez és az Interstate '76 Arsenal pont elég lesz az I76 rajongói részére.

Na, mi is az a I76 Nitro Raiders?

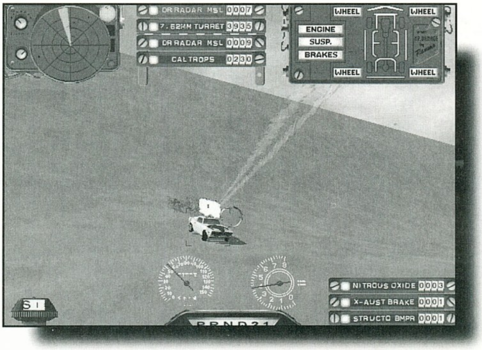
ÖRÜLÖK, HOGY MEGISMERHETTELEK

Vissza a múltba! Hogyan is ismerkedett meg Jade és Taurus? Egyszerű, Jade megmentette Taurus életét... és Eloise-ét (ő lenne Taurus kocsija). Ezek után természetesen egyértelmű az örök barátság.

Szóval 1976 előtt járunk, Jade megismerkedik Taurusszal, majd bemutatja neki Skeetert. Teljes a csapat. Harcolnak az igazságért.

A KÜLDETÉSEK

Eléggé más a Nitro Raiders, mint a I76 (vagy lehet, hogy ez csak az általam tesztelt beta változat sajátossága), mert nincs történet, hanem mi választhatjuk ki, hogy melyik küldetésre indulunk. Azért én valószínűnek tartom, hogy a végleges változat már összefűzött történettel fog megjelenni. De nemcsak a küldetést választhatjuk ki, hanem azt is, hogy kivel hajtjuk végre. Skeeter kissé fogyatékos és jólelkű személyével (érdemes meghallgatni, hogy miket mond a rádióba a C-t lenyomva (hö-hö)) 4 küldetésünk van, Jade már 5 küldetésre hivatalos, míg Taurus 6 kaszaboláson hivatott megjelenni.



Ha mind a 15 küldetést teljesítettük, extraként belebújhatunk az ellenség bőrébe is, Natty Dread személyében. Tetszik!!!

Az még csak hagyján, hogy kedvünk szerint kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus küldetést, de az autónkat is ízlésünk szerint állíthatjuk össze, vagyis... Amelyik autó tetszik, olyan fegyverrel, amilyennel csak akarjuk. Menő!!! Először azt hittem, hogy ez valami tréfa, de nem. Nem árt, ha maximálisan kihasználjuk a lehetőségeket, mert az ellenség sem cicózik, a többség alapból "turetekkel" jelenik meg. Hála a programozóknak, van egy-két olyan nehéz küldetés, hogy szerintem többen megtanulják, hogyan kell befonni a hajukat (pl. amikor Natty Dreaddel kell a három hullaszállító autót kinyírni, de úgy, hogy mind a három más irányba indul és nagyon rövid idő áll a rendelkezésünkre - DrRadar missile-t nekik -).

Mellesleg háromfajta nehézségi szinten játszhatjuk a játékot. Én "Champion" módban már végignyomtam, ha időm engedi, kipróbálom a legnehezebb fokozaton is.

ÚJ JÁRGÁNYOK

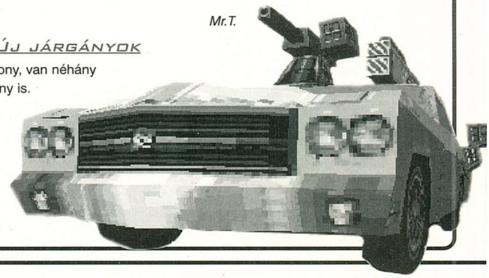
Bizony, van néhány új járgány is. Ilyen például az üzemanyagot szállító kamion, teherautó, hullaszállító (szükség lesz rá), mentőautó... Nem rossz. Az üzemanyag szállítóval jópofa dolog 120 mph-val beesni egy kanyarba. Nem piti, hogy például a bohóc autóban (egy kis VW bogár szerű autócska, aminek a tetején nagy sapka van és menő a fényezése is) alapból 595 köbincses motor van. Érdemes kipróbálni, nem hétköznapi módon megy (mellesleg van egy olyan küldetés Taurusszal, amikor egy fegyver dealer ellen kell versenyezni, és neki ilyen autója van).

Az általam tesztelt verzióban elég sok bug van még, de szerintem a végleges verzió megjelenésére már nem lesz velük gond. Ilyen pl. szoftveres módban a csomó vektorhiba. Nálam elég nehezen indult el Voodooval (a legfrissebb Voodoo driverek kellenek neki). Ha valaki látta a 3D gyorsított változatot, akkor rosszul lesz a szoftverestől, de ha csak a szoftverest van lehetőség kipróbálni, akkor nem hiszem, hogy rossz szó érné a házat.

A 3D változatához még annyit fűznék hozzá, hogy natív 3DFx-ként szerintem nagyon csúnya, a Direct3D-s teljesen korrekt, de nekem a natív "Rendition"-ös tetszett a legjobban.

Ez egy nagyon szuper játék, profi hangulattal (na gyerünk, nézzünk meg néhány Kojaket), jó játékmenettel és profi autókkal. Nem szabad kihagyni!

Mr.T.



INFO

● ACTIVISION	■ P90	◆ I76
● ACTIVISION	■ 85 MB HD	
● AKCIÓ	■ 16 MB RAM	
	■ VGA/SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

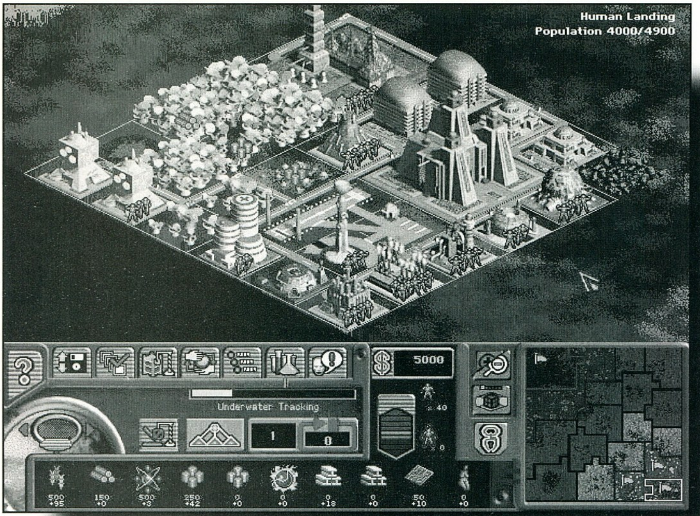
Direct 3D

92%

Deadlock 2

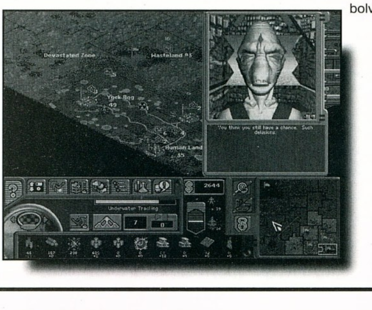
ŰRSTRATÉGIA CSAK FELNŐTTEKNEK

Egy bolygót benépesítő fajok már létük legegyszerűbb formájában is életterük kiszélesítésén, a tőlük eltérő létformák kiszorításán szorgoskodnak rendíthetetlenül. Ennek köszönhetően - mire az idő pergő homokszemei sivatagot alkotnak - egy létforma egyre jobban



kiemelkedik a többi közül. A folyamatba itt-ott beleszól a világegyetem kaotikus örvényéből néha kinyúló csáp, amelyet mi emberek véletlennek nevezünk. Egy ilyen véletlen a felelős azért, hogy a Gallius IV névre keresztelt, újonnan felfedezett bolygó benépesítésére egyidőben több faj is hozzákezd, melyek a galaxis egy pontján már kinőtték a gondviselés által biztosított életterüket. Érdekes, nem? Mintha kicsit ismerős lenne a téma. Nagyjából egy éve jelent meg a Deadlock, (PC Guru 1996/12 36.old.) amelynek nemcsak fő vonalai, de teljes játékmenete is megmaradt a második részben. Ami új, az a továbbfejlesztett grafika, számos multiplayer lehetőség, valamint egy összefüggő feladatokból álló világhódítás, a Shrine Wars. A fent említett cikkben Lily alaposan bemutatta a játékban szereplő hét fajt és lehetőségeiket, amelyekre emiatt itt nem fogok kitérni. Aki már játszott az első résszel, annak nem is lenne szüksége rá. A telepescsoport leszállását követően mint a kolónia vezetőének első feladatunk, hogy a források biztosításával lehetővé tegyük a kolónia fejlődését. A ránk bízott egyedek igen érzékenyek mind testileg, mind lelkileg. Érdekes módon nem kedvelik sem az éhezést, sem a zsúfoltságot. Romlik a hangulatuk, ha adófizetési kötelességüknek kell eleget tegyenek, ráadásul ellenzik a klónozást és a területükön ideiglenesen állomásozó katonaságot. Azonban ha kultúrával és művészeti tárgyakkal halmozzuk el őket, akkor hangulatuk felderül, és elhiszik, hogy minden rendben van. Pedig semmi nincs rendben. Legalábbis mindaddig, amíg egy olyan hadsereget össze nem állítunk, amely legalább 2-3-szoros túlerőben van a bolygót benépesíteni kívánó fajokéhoz képest.

A számos militáris eszköz ellenére a DL2 nem kimondottan a harcra helyezi a hangsúlyt. Míg a kolónia építésénél a legapróbb részletekre kiterjedő figyelmünkre van szükség, a harc egy terület birtoklásáért személyes részvételünk nélkül zajlik le, ami leginkább a Battle Isle csatáira emlékeztet. Szerencsére azonban nem feltétlenül szükséges, hogy ellenfelünk csontjaival legyen kikövezve diadalutunk. Vannak más megoldások, melyek hosszabb távra biztosíthatják fajunk fennmaradását. A játék számos módon játszható. A legegyszerűbb egyszemélyes változatában a cselekmény egyetlen bolvgón zajlik,



'nek mérete,
íne is
határozható az
ıfelek
ıának és
mének
lítása mellett. A
is kijelölhetjük,
az ellenfelek
s kiűzetése
ett lehet
határozott
ıú város

megszerzése, vagy a legérdekesebb, a meghatározott számú Ősi szentély birtoklása némi ideig. Ugyanez természetesen a multiplayer módban is játszható, ahol korlátozhatjuk egy kör idejét. Amennyiben a (Shrine Wars) Szentély Háborúkban veszünk részt, akkor minden bolygón a meghatározott feladatot kell teljesítsük, ami fajonként eltérő. Ezekkel a lehetőségekkel biztosítva látszik a játék változatossága, ami egyedül átélve kellően motiváló. A multiplayer ellenben messze nem lehet olyan izgalmas, mint a valós idejű stratégiáknál.

A KOLÓNIA

Kolóniánk építése során a legtöbbet a munkaerő szétosztásával fogjuk tölteni. Az egyes épületek több feladatot is betölthetnek, de a foglalkoztatottak száma korlátozott. Ez elég sok pepecseléssel jár, mivel nem elég kijelölni a főbb irányvonalakat, minden egyes melóst a megfelelő helyre kell irányítsunk. Ehhez segítséget nyújt a Colony Assistant, ahol egyszerre láthatjuk és meghatározhatjuk a telep valamennyi folyamatának kihasználtságát. A technikai fejlődéssel, amelyet a kutatás biztosít, jobb hatásfokú épületeket emelhetünk, vagy meglévőket felújíthatunk. Fontos, hogy amint lehetőség nyílik rá, fejlesszük tovább épületeinket, így felszabadíthatunk munkaerőt vagy akár területet is. A túlnépesedés rontja a morált, ezért az új telepekre érdemes elvonni a jól kiépített telepek fölösleges élő forrásait. Így gyorsítható az új telepek fejlődése is. Oykor a természet meglephet minket halálos betegséggel, földrengéssel, terméspenészedéssel, melyek közül az elsőre érdemes felkészülni kórház építésével. Szerencsére kedvező meglepetésekben is lehet részünk, de ezek nem olyan mértékűek, hogy kárpótoljanak minket akár egy földrengés után is.

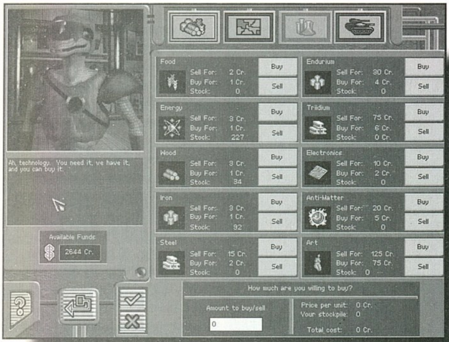
ÁLTALÁNOS JAVAK

Bár a nyersanyagok, termékek szállíthatóak a telepek között, a legszükségesebb élelmiszert és energiát célszerű mindenhol helyben előállítani. Ha villany van a TV-hez és csipsz a polgárok kezében, akkor nagy gond már nem lehet velük. A kultúrára is helyben van szükség, mivel ez nem szállítható (hiányzik a vándorcirkusz egység), de a művészeti alkotások gyártását már elegendő egy helyen biztosítani.

PÉNZÜGYEK

A bevételt nem kizárólag az adó képezi. Van egy sokkal stabilabb forrásunk, ami az épületek által

lebonyolított kereskedelemből származik (ÁFA). Ha gondoskodunk arról, hogy a gyárakban, a kikötőben, repterekben és a városközpontokban mindig foglalkozzanak kereskedelemmel is,



akkor szép bevételre tehetünk szert alacsonyabb adók mellett is. Kiadásainkat nagymértékben növelik a fenntartott katonai erők, amelyek szétszélednek, ha nem kapják meg járandóságukat. A játékban találkozunk némi árukereskedelemmel is, de az árak - főleg a szállítási - miatt egyszerűbb, ha kézben tartjuk előállításuk rendjét. Hirtelen előtörő igényeinket minden téren kielégíthetjük a fekete piacon, ahol technológián és katonai egységeken túl még lakatlan területekhez is hozzájuthatunk. A gondok megoldásának eme módja szintén nem népszerű a polgárok szemében.

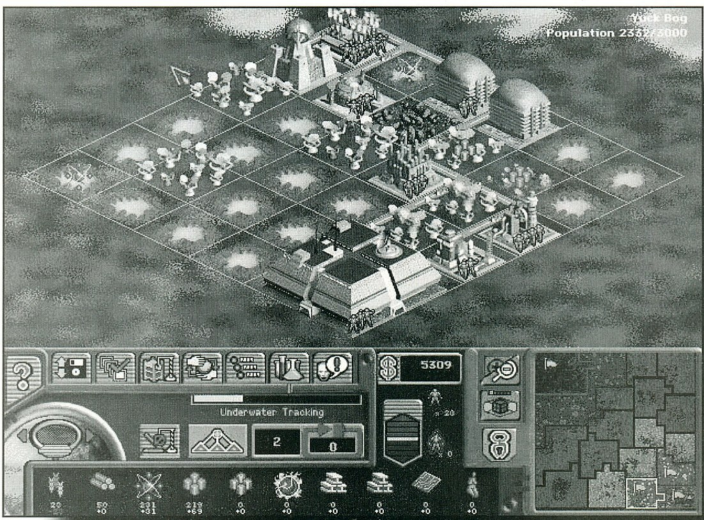
A háború eldönti a kérdést!?

A katonai összecsapások során végül eldől, kinek a kolóniája fejlettebb, ki tudja biztosítani a szükséges forrásokat céljainak eléréséhez. A katonai egységek ütőképességének fontos eleme a technikai fejlettség.

A kutatás mellett azonban a fegyverek gyártásához legnagyobb mennyiségben felhasznált anyag, a vas és acél előteremtését is szem előtt kell tartani. Az újonnan elkészült egységek tapasztalat híján csak kevéssé eredményesek. Ezen segíthet egy kiképző intézmény építése, amely veterán szintig képes fejleszteni a katonai egységek felkészültségét. A hatékonyságot tovább növeli a parancsnoki egységek jelenléte is. Az egyes egységek mind külön parancsokat teljesíthetnek, melyekkel jól felkészíthetőek az egyedi helyzetekre. Ezeken az utasításokon azonban a harc közben már nem lehet változtatni. Nekem egyáltalán nem hiányzott semmilyen valós idejű vagy másfajta harci cselekmény, ami csak szétszórtabbá tenné a játékot. A diplomácia és a többi fajnak küldhető üzenetek elsősorban a multiplayer módban érdekesek, mivel a gépi játékosok elég egyhangúan reagálnak választékos fenyegetéseinkre.

Értékelés

Személy szerint már nagyon elegem van ebből a rohanás-kapkodás dologból, ami körüllengi a szoftverkiadókat. Én megértem, hogy a kiadók léte forog kockán, ha nem tudnak a konkurenciát megelőzve piacra dobni egy játékot - főleg ha nem is egy kimagaslóan eredeti darab -, meg azt is megértem, hogy nem létezik hibátlan program, de határozottan az idegeimre ment a tesztelésre kapott



verzióban hemzsegő sok bug. Persze ez nem a végleges változat volt - remélhetőleg az már "hibátlan" lesz -, de minek adnak ki a kezük közül egy olyan programot, ami nem képes fél órát stabilan futni? Természetesen mindennek semmi köze a játékról alkotott véleményemhez, ami határozottan pozitív. Röviden jellemezve ez egy középszerű stratégia. Semmi olyan nem szerepel benne, amivel még nem találkoztunk, de kellemes egyvelege annak a műfajnak, amelynek sorát a Civilization nyitotta meg. Pozitív dolog, hogy a játék CD-je bárkinek kölcsönadható egy telepítésre! A CD nélkül ugyanis csak demo módban fut a játék néhány ponton korlátozva a játékost. Az online lehetőségekre alapozott játékok egyre szaporodó tömegében mindenesetre a DL2 Shrine Wars küldetései egyedül is élvezetessé teszik a játékot. A Dune 2000 és az Imerium Galaktika folytatásának megjelenéséig még van időnk felkutatni az Ősi civilizáció felhalmozott tudását. De soha ne feledjétek, egyszer talán a mi jelenlétünkről is csak indákkal benőtt impozáns építmények uralkodnak majd...

Lázi

INFO

- Accolade
- Cyberlore
- Stratégia

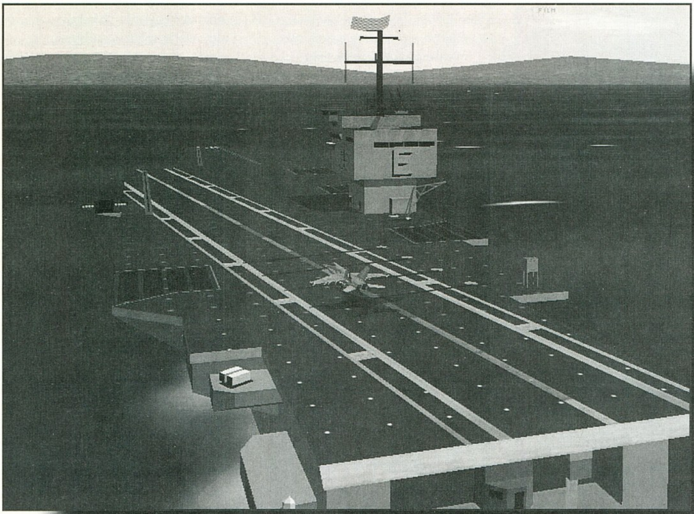
- 486DX4-100
- 70 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Deadlock
- Civilization
- Imperium Galactica

81%

F/A-18 Korea

TANULJ, GONDOLKOZZ, LŐJJ!



Egy rendhagyó leírást olvashattok majd, mert emberemre akadtam a programban. Az első próbálkozások a szimulátorral egyáltalán nem derítettek jó kedvre. Azután változott valamelyest a helyzet, de az összkép még most is messze van az idillitől. Hogy miért felemásak az érzéseim, arra magyarázat lehet már az is, hogy csak maga a gépkönyv kétszáz oldal tömény harci repülés. Így most inkább ennek valamilyen használható összefoglalását próbálom meg leírni, mintsem egy "harci pilóta visszaemlékezéseit".

INSTALL

A program hála az égnek nem igényeli, hogy órákat töltsünk a read.me file troubleshooting részének olvasásával. A 3Dfx kártya használata indítás után menüből állítható.

Az intro egész hangulatos, bár a repülőgép mozgást animációban megjeleníteni- még mindig nem nagyon megy a programozóknak. A közben hallható rádiózás minden bizonnyal élethű, mert egy-egy kifejezésen kívül teljesen érthetetlen.

TANULJ

Akinek már a könyökén jön ki, hogy unalomig ismétlem a fenti tanácsot, az csak a következőt jegyezze meg, azután indulhat is bevetésre: shift+E. Ugyanis a fenti billentyűkombináció az egyetlen ami megóvhatja attól, hogy a földhivatal bejegyezzen számára egy nagyjából 2 m x 1 m-es parcellát a helyi katonai temetőben. A játékban természetesen van "instant action" menüpont, de majd látjátok, hogy

csak a rövid, elkeserítő és kiábrándító fogalmak összefoglalásaként használták a szerzők.

Itt találkoztam az első problémával. Történetesen, hogy a gépkönyvben nincs összefoglaló leírás a billentyűkiosztásról. Minden funkcióhoz, csak az azt tárgyaló részben adják meg a hozzátartozó gombot. Ez közel kétszáz oldal angolul írt szöveg átolvasását jelenti.

Ha valaki ehhez nem érez semmilyen indíttatást, az a program oktató funkcióját használhatja, amiben illusztrációkkal és hangos magyarázatokkal szerezheti meg a kívánt tudást.

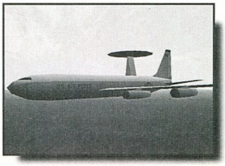
Általában valamelyik szárazföldi bázis egyik állóhelyéről indulunk bevetésre. Ritkábban az Enterprise-ról. Hajtóműindítás után kérjetek engedélyt a földi irányítástól a gurulásra. Kb. 70 %-os hajtóműteljesítménnyel kezdjetek gurulni, utána visszavehetitek 66-68 %-ra (15 csomó körül legyen a sebesség). Maga a taxizás szerintem igazi élmény, és már körülveszi a bevetés izgalma, ahogy az AWACS és a többi gép is sorra megindul a végrehajtó felé.

Mielőtt a pályára gurulnátok kérjetek engedélyt a toronytól, mert könnyen letarolhat egy leszálló gép, azután nem marad más a családnak csak a háromszögletűre hajtogatott zászló.

Ha megvan az engedély, akkor pályára és fel. 150 csomónál eljön a gép magától is a földtől. Ha repülőgép hordozóról indultok, akkor

GALÉRIA

Hamarosan az igazi háborúkat is szimulátorokkal fogják megvívni.



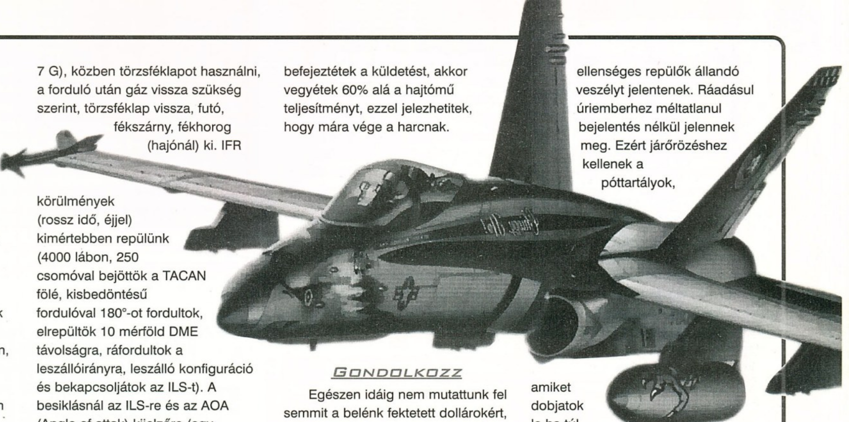
előbb a katapultra kell gurulni és beakasztani a katapult-horgot.

A bevetéseket, ill. az azokkal kapcsolatos beállításokat a későbbiekben írom le. Amit érdemes megjegyezni a repüléssel kapcsolatban, hogy mindig a feladatnak megfelelő fegyverzetet vigyétek és abból is a szükségeset, mert egy állig felfegyverzett, de lomha géppel nemigen fogtok célt érni. Az utánégetőt csak akkor használjátok ha igazán kell, különben hamar homokvihar kezd dúlni a tankokban, ha nem figyeltek. Ha nagy túlterhelésű fordulókat csináltok, hamar elkopik a sebesség. Ha nem tudtok a túlsúlytól manőverezni, dobjátok le inkább a fegyverzet egy részét! Ha oda az egyik hajtómű, dobjátok le a fegyverzetet és eresszétek ki az üzemanyag felesleges részét!

Ha bevetésről jöttök vissza, akkor a TACAN-t (a VOR katonai megfelelője) állítsátok be aszerint, hogy melyik reptérre akartok leszállni (30 mérföldre a kiválasztott adótól kérhetitek az Approach-ot, hogy "vektorál"-jon benneteket a reptérig). Leszállás előtt kérjetek engedélyt. Még a final-re fordulás előtt csökkenteni kell a sebességet a leszálló konfigurációhoz. Ha nem kell ILS megközelítést csinálni, akkor egy "break"-kel lehet elkoptatni a sebességet (bejöttök a pálya fölé 1500 lábon 300-400 csomóval, gáz le alapra, 80°-os bedöntéssel vízszintes 180°os szűkített forduló (5-7 G), közben törzsféklapot használni, a forduló után gáz vissza szükség szerint, törzsféklap vissza, futó, fékszárny, fékhorog (hajónál) ki. IFR körülmények (rossz idő, éjjel) kimértebben repülünk (4000 lábon, 250 csomóval bejöttök a TACAN fölé, kisbedöntésű fordulóval 180°-ot fordultok, elrepültök 10 mérföld DME távolságra, ráfordultok a leszállóirányra, leszálló konfiguráció és bekapcsoljátok az ILS-t). A besiklásnál az ILS-re és az AOA (Angle of attak) kijelzőre (egy elnyújtott E alak a HUD-on a Velocity Vector mellett, akkor repültök jó állásszöggel, ha az E közepe egy vonalban van a VV-vel) korrigáljatok. (3/4 mérföldre a hordozótól "call the ball"). Ha idáig minden rendben (a hajón az LSO - Landing Signals Officer - nem int tovább), akkor leszállhattok.

Mivel az F/A-18 alapvetően a haditengerészet számára készült, így futóművei igen masszívak és ennek megfelelően a gép normál esetben is lebegtetés nélkül ér földet vagy száll le a hajóra. Ez azt jelenti, hogy szó szerint becsapódunk a besiklás végén.

Ha a küldetést még nem teljesítettétek, akkor újrafegyverezthetitek a gépet. Ehhez guruljatok el az F-fel jelölt állóhelyig, ahol feltöltik a gépet. Ha befejeztétek a küldetést, akkor vegyétek 60% alá a hajtómű teljesítményt, ezzel jelezhetitek, hogy mára vége a harcnak.



Gondolkozz

Egészen idáig nem mutattunk fel semmit a belénk fektetett dollárokért, hacsak a néhány Arizonába küldött roncsot nem nevezzük eredménynek. Most viszont eljött a mi időnk, hogy félelmet lopjunk az észak-koreaiak szívébe, vagy ahogyan a régi görög vadászpilóták mondták: "Beleköpünk a (fecskefészek) levesükbe".

Ha már elég nyál gyűlt a szánkba, akkor a következő köpési lehetőségek mutatkoznak:

Anti-Runway: Nehéz dió. Vigyetek mindent, amit lehet! Az elsődleges a futópálya eliminálása, de adhattok a toronynak és a kisegítő épületeknek is. Persze számítsatok légvédelemre és vadászokra is!

Anti-Tank: Közel lesznek a saját egységek is, úgyhogy ne lövöldözzetek mindenre, ami mozog! Használjatok precíziós fegyvereket!

Combat Air Patrol: Az ellenséges repülők állandó veszélyt jelentenek. Ráadásul úriemberhez méltatlanul bejelentés nélkül jelennek meg. Ezért járőrözéshez kellenek a póttartályok, amiket dobjatok le ha túl korán jönnének a hívatlan vendégek!

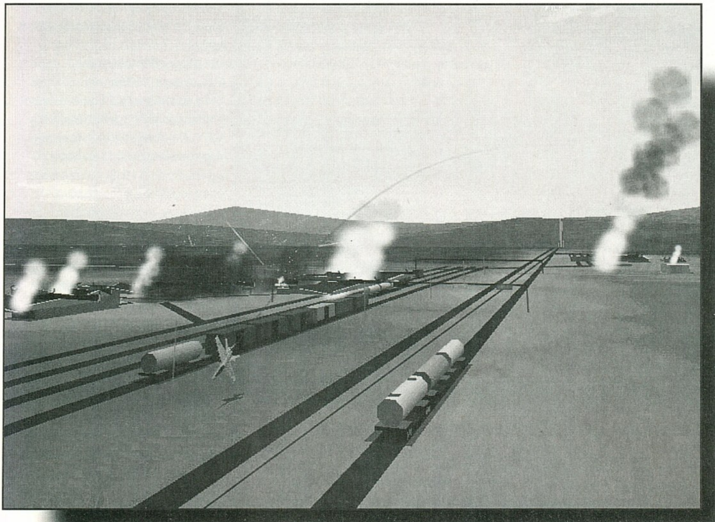
Close Air Support: Az egyik legproblémásabb feladat, amikor az ellenséggel harcoló földi csapatokat kell a levegőből támogatni. Mivel a földi célok azonosítása időt igényel, próbáljátok HARM-okkal kiütni a légvédelmet, azután precíziós fegyverekkel megsemmisíteni az elsődleges célpontokat! Ha kell szálljatok fel többször az adott bevetésen!

Escort: Általában lassú, gyenge fegyverzetű vagy védtelen gépeket kísérünk, akik nem vághatják rá az utánégetőt, ha szorul a hurok. Ezért minél több AMRAAM-ot érdemes vinni, hogy az ellenséges gépek a közelünkbe se jussanak. Nem árt egy-két HARM sem, ha az úton kellemetlenkedő légvédelembe botlanánk.

Intercept: Támadó kötelék megállítása. Elsődleges cél mindig a bombázók megsemmisítése vagy feltartóztatása (elég ha manőverezésre és ezzel a fegyverzetük ledobására kényszerítjük őket), csak utána jöhetnek a kísérő vadászok.

Suppression of Enemy Air Defenses: Az oroszlán szájába nézünk. Azután, ha minden jól megy, kiverjük pár fogát is. A SAM és AAA állások elleni támadás sokszor előz meg egy nagyobb légicsapást vagy szárazföldi hadmozdulatot, ezért érdemes minél több célpontot eliminálni.

Strike 1, 2, 3, 4: A célponttól függő bombatámadások. (1) Könnyű célpontok ellen kisebb hatóerejű fegyverzettel. (2) Nehéz lézeres bombákkal való támadás, jól védett, masszív célpontok ellen, ahol lényeges a pontos találat. (3) Hasonló feladat mint az előző, de a pontos találat nem feltétel, sőt a minél nagyobb pusztítás a feladat. (4) Mélyen az ellenséges területen lévő cél elleni támadás. Csak a szükséges fegyverzet megengedett.



Minden mással szemben elsőbbséget élvez az üzemanyag.

Nuke: Hagyományos eszközökkel nem, vagy csak túl nagy áldozatokkal megsemmisíthető célok ellen. Minimum 20 mérföldre a saját egységektől vethető be. A gép védelme érdekében vigyetek HARM és légiharc rakétákat!

Miután ismert a cél és a gépen ott vannak a megsemmisítéséhez szükséges fegyverek, már csak célba kell azokat juttani. Persze ahhoz meg kell találni a célt, el kell érni, el kell találni, végül pedig hazaérni egy darabban. Ez az a dolog, amihez nem kis gyakorlat kell ha beültök az F/A-18 ülésébe. Ugyanis a program élethű. Hogy ez jó vagy sem, azt mindenki maga döntheti el. Mindenesetre nem árt megismerni a gép kellően bonyolult radarrendszerét és a kisegítő berendezéseket, ha bármi eredményt el akartok érni.

LŐJ ... HA MÁR TUDOD MIRE

Air to Ground: Ahhoz, hogy A/G fegyvereket használhassunk a MC-t (Mission Computer) A/G Master Mode-ra kell kapcsolni. Erre két lehetőség van, vagy egy A/G fegyvert vagy egy A/G érzékelőt kell kiválasztani. Ezzel együtt a HUD is átkapcsol, és az adott módnak megfelelő jelek lesznek láthatóak. Magát a célpontot kiválaszthatjuk a radaron vagy az érzékelő rendszerek képernyőjén a TDC (Target Designator Control) segítségével manuálisan vagy automatikusan.

Az A/G radarnak négy üzemmódja van:

MAP-A gép előtt lévő terep pásztázására szolgál, navigációnál illetve célmegjelölésnél.

EXP 1-A MAP mód megfelelője azzal a kivétellel, hogy a radar hatótávolságán belüli terep távolabbi felét pásztázza csak, így részletesebb képet ad. Fix objektumok felderítésénél (pl. bunkerek) használható.

GMT - A Ground Moving Target módot a szárazföldi mozgó célpontok felderítésére használják. A TDC-vel megjelölt célpontról irányszög, sebesség és haladási irány adatokat ad.

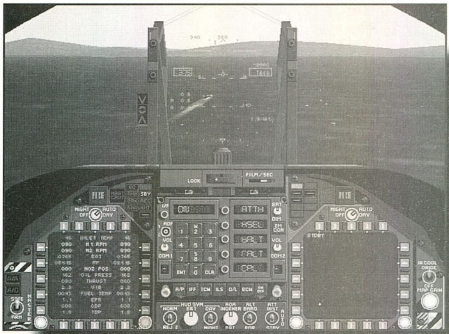
SEA-A GMT-hez hasonlóan működik, de vízfelszíni célok felderítésére alkalmas.

Az F/A-18 szenzorai a könnyebb célmegjelölést és a precíziós fegyverek indítását teszik lehetővé.

FLIR-Forward Looking Infra Red pod. A testek által kibocsájtott hőt érzékeli, ami nem a látható fény tartományába esik. Ezért fő alkalmazási területe, az éjszakai támadások. A látást korlátozó tényezők (pl. felhőzet) zavarják a működését.

Az A/G fegyverek legtöbbje csak meghatározott feladatokra használható, így a küldetések sikere és a túlélés miatt fontos tudni, milyen paraméterekkel rendelkeznek és hogyan használhatóak.

M-61A1 Gattling Gun-Alkalmazható járművek, tankok, radarok, gyalogság, kis épületek és hajók ellen. Használata csak CCIP (Constantly Computed Impact Point) módban lehetséges, ami azt jelenti, hogy az MC folyamatosan számolja és a HUD-on mutatja a lövedékek becsapódási helyét és az addig



megtett távolságot, valamint megjelölt cél ismeretében jelzi, ha a fegyver hatásosan alkalmazható (SHOOT). Az optimális repülési adatok 250-400 csomó, min. 1500 láb AGL a támadás megkezdésekor és min. 500 láb a befejezésekor.

Mk82 500 lbs-Alkalmazás: járművek, tankok, kis épületek, fix radarok, kis és közepes hajók. Paraméterek: Fékezés nélkül - min. 500 ft AGL. Fékezéssel - min. 450 csomó és 150 ft AGL. A legkevésbé befolyásolja a gép légellenállását.

Mk83 1000 lbs-Alkalmazás: minden jármű, bunkerek, kis és közepes épületek, hajók. Paraméterek: Fékezés nélkül - min. 1000 ft AGL vízszintes repülésnél, 1500 ft lapos siklásban, 2200 ft 30 °-nál meredekebb zuhanásban. 25%-kal magasabb a légellenállása, mint a 82-nek.

Mk84 2000 lbs-Alkalmazás: épületek, gátak, hidak, bunkerek. Paraméterek: Fékezés nélkül - min. 1500 ft AGL vízszintes repülésnél, 2000 ft lapos siklásban, 3000 ft 30 °-nál meredekebb zuhanásban. A gép légellenállása egyharmadával nő, míg manőverezhetősége jelentősen csökken.

CBU-59B APAM- Alkalmazás: gyalogság és nem páncélozott jármű konvojok. Paraméterek: Min. 500 ft AGL.

BLU-107B Durandal-Alkalmazás: futópályák.

A szabadesésű bombák kioldása lehetséges CCIP (manuális) vagy AUTO módban. Az utóbbi előnye, hogy kevésbé köti le a pilóta figyelmét, és a HUD mérete nem jelent korlátot a célzásban. A célpontnak mindkét esetben pontosan a repülés tengelyébe kell esnie. CCIP módban akkor kell kioldani a bombát, amikor a HUD-on a becsapódási vonal alján levő kereszt a célpontra ér. AUTO módban a MC old ki. Ha a "break X" megjelenik a HUD-on, tépjétek fel a gépet, különben beleálltok a földbe, mint a gerely!

A smart fegyverek lehetővé teszik a precíz találatokat, illetve nagyobb távolságról indítva őket csökken a gépet fenyegető veszély.

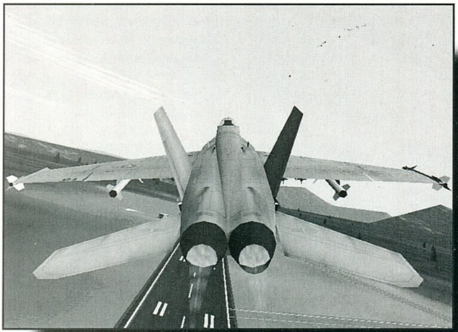
Laser Guided Bombs-Bár a lézeres bombák egy része a kioldás után is vezérelhető, az F/A-18 KOREA-ban csak a cél kioldáskori

helyzetét rögzíti a bomba, így mozgó célok ellen nem túl hatásos.

AGM-65E Maverick-Alkalmazás: mozgó célok, kisebb építmények, radarok és SAM állások. Indítási távolság: Max. 12 NM, min. 0,5 NM. A fegyver képernyőjén a CAGED felirat azt jelenti, hogy nincs cél megjelölve a rakéta számára, az UNCAGED pedig az ellenkezőjét (figyeljetek rá, hogy ha másik érzékelőn egy eltérő célpontot jelöltök meg, akkor a rakéta is arra áll át).

AGM-62 Walleye-Alkalmazás: gyárak, masszív épületek, bunkerek, nagy hajók, hidak, gátak. Mivel siklóbomba, a hatótávolság (max. 14 NM) függ az indítási magasságtól (általában min. 10000 ft) és repülési sebességtől.

HARM-Alkalmazás: SAM



radarok, radarvezérlésű légvédelmi ütegek, felszíni radarállomások. Hatótávolság: 6-12 NM.

Air to Air: Úgy tapasztaltam, hogy a manőverező légiharc nem lesz mindennapos a karrierünk során. Ami inkább előtérbe kerül, az a "láttam, lőttem, leléptem". Ez pedig újra csak radar módokat és töméntelen kapcsolgatást jelent majd.

A fő radar módok a következőek.

VS-Velocity Search. A nagytávolságú észlelés leggyorsabb módja. Mivel azonban csak a befogott cél közeledési sebességét és irányát adja meg, nem túl használható.

RWS-Range While Search. A nagytávolságú észlelés legjobban használható módja, de alaphelyzetben csak távolság és irányadatot nyújt. Ezzel együtt a pásztázási szélesség és magasság változtatásával az adott helyzethez igazíthatjuk a felderítés paramétereit.

TWS-Track While Scan. A leginkább automatizált mód, ahol a MC végzi el a szükséges üzemmódbeállításokat, és kiválasztja a gépünkre nézve "legveszélyesebb" célpontot (mivel ezt csak a repülési paraméterek alapján teszi, kijelölhet baráti egységet is).

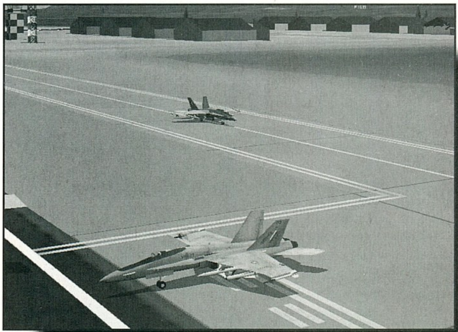
STT-Single Target Track. Bármelyik radar üzemmódban kijelölhetünk egy adott célt manuálisan (rávisszük a TDC-t és kijelöljük) vagy a MC-re bízzuk, hogy a gépünkhöz legjobban közeledő célt jelölje meg (a TDC alaphelyzetében megnyomjuk a kijelölést). Ez az egyetlen radarmód a TWS automatikus (lehet barát is) kijelölése mellett, ami információt ad a rakétaindításhoz.

AACQ-Auto Acquisition. Automatikus átváltás STT módba. A legnagyobb fenyegetést jelentő cél kerül kijelölésre (TWS módban csak új célpontnak ad prioritást, de nem kapcsolja be az STT módot).

ACM-Air Combat Maneuvering. Előre beállított paraméterekkel kapcsolja be a TWS módot. Négy üzemmódja van. (WACQ)-Használata: ha a célpont közel a gép tengelyében és oldalra van. (VACQ)-Használata: ha a célpont pont a fejünk felett van és szűk fordulót csinálunk, vagy ha nincs elég sebességünk, hogy szűk fordulóban a gépágyúval lőhessünk. (GACQ)-Használata: ha a célpont a gépágyú hatósugarában van. Gyors célbefogásra ad lehetőséget. (BST)-Használata: a leggyorsabb célbefogási mód, de tudni kell, hogy hol a keresett cél (szemkontakt), és a gép orrát oda kell fordítani a célmegjelöléshez.

Mielőtt bárkit lelőnénk, ellenőrizzük a célpontot az IFF-fel (Identification Friend or Foe)!

A kétfajta légiharc rakéta használatát valószínűleg mindenki ismeri, ezért inkább csak az RWR-ről (Radar Warning Receiver) beszélnék. Az AN/ALR-67 RWR a műszerfal jobb alsó sarkában kapott helyet, ennek ellenére igen fontos adatokkal szolgál számunkra. Nevezetesen, hogy milyen tipusú ellenséges radarok fogták be a gépünket, és azok milyen komoly fenyegetést jelentenek ránk nézve. A műszer legbelső körében az N a működést jelzi. A három koncentrikus kör adja meg a veszélyzónákat (kívülről-



befelé: nem-veszélyes, veszélyes, kritikus). A körökben szereplő betűk a radarok fajtáját és gépünkhöz képesti helyzetét adják meg (I-interceptor, P-doppler radar, A-AAA, 2-SA-2, 3-SA-3, 6-SA-6, 8-SA-8, C-azonosítatlan). Az RWR adatai megjelennek a HUD-on is (a betűk ugyanazok, csak a veszélyjel arányosan hosszú sugárirányú vonalak tartoznak hozzájuk). Ha az RWR érzékeli, hogy valamelyik keresőradar célkövető módba váltott (rakétát akarnak ránk indítani vagy már indítottak), akkor külön figyelmeztető fény gyullad ki a műszerfalon (SAM, AI-levegő-levegő, AAA, CW-SA-6 vagy ismeretlen).

A manőverezésen kívül csak az ECM-et, chaff-et vagy flare-t tudunk használni a rakéták kikerülésére. Az ECM-et ne használjátok, csak ha már befogott benneteket egy radar, mert egyébként megkönnyíti a gépetek felderítését.

Más nemigen maradt a végére. Ha valamilyen értékelést kell adnom, akkor azt mondom, hogy kezdésnek nem rossz a program, de annyira bonyolult, hogy szerintem csak keveseknek lesz türelme elmélyedni benne. Nagy kár, hogy a gyönyörű műszerfalon semmi nem állítható az egérrel, mert az nagyban egyszerűsítené a kezelést. A grafika szép (a legszebb rakétaindítást itt láttam), csak nagyon kevés a tereptárgy. A gépen minden a helyén van/helyéről megy el. Egyedül a törzsféklap mozgatást nem oldották meg.

Erre az alapra lehetne építeni, és talán egy F/A-18 2.0-ban meg is teszik majd.

- Boy -

INFO

- Empire Inter.
- Graphics Sim.
- Szimulátor

- P133
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- USNF
- JSF
- iF-22

85%

Actua Ice Hockey

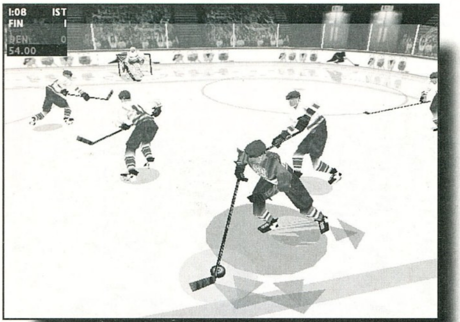
JEGES HEVES

Nem is olyan régen ért véget Naganoban a téli olimpia, de máris elkészült az első sportjáték, ami az ott történt hockey mérkőzések hangulatát eleveníti fel. A játék, a már igen jól ismert Actua sorozat egyik tagjaként került a napvilágra, és egy igazán dicséretre méltó programot kaphat a kezébe az, aki kipróbálja.

A JÁTÉKRÓL ...

Általában nem szokott soha gond lenni az Actua játékokkal, ha a hangulatot illetve a játszhatóságot nagyító alá tesszük. Most sem kellett csalódnom, amikor elkezdtem játszani a sorozatnak eme részével, teljesen le voltam nyűgözve tőle. Az irányítás nincs túlbonyolítva, mindössze négy gombra van szükségünk a passzoláshoz, illetve a cselezéshez vagy a lövéshez. Ez persze lehet hátrány abból a szempontból, hogy a játék készítői kihagytak egy csomó klassz lehetőséget, ami megbonyolíthatta volna a játékot, de szerintem éppen ezzel a könnyű kezelhetőséggel akarták élvezetesebbé tenni a meccseket. Választhatunk, hogy a naganoi olimpiát akarjuk újrajátszani, sajátot kreálunk, vagy barátságos mérkőzésen ütjük a korongot, de nem árt előtte gyakorolni a practice pontban. Ha valakinek nem tiszták a játék szabályai (például nekem sem voltak), akkor a kézikönyv 18. oldalán le van írva, hogy mit miért ítél a játékvezető.

A mérkőzéseket igen sok kameraállásból figyelhetjük, de a legjobb szerintem a perspektivikus nézet, mert így mindent át lehet rendesen látni, és így gólt is lehet ütni könnyedén. Minden csapatnak beállíthatjuk a meccsek alatt illetve előtt, hogy milyen felállásban és milyen taktikával játszanak, választani bőven van miből, a kézikönyv ebben is segíti a játékost.



A GRAFIKA ...

Egy ilyen programnak biztosan nehéz dolga akad, ha arra gondolok, hogy a konkurenciával lépést kell tartania, de szerintem mindent megtettek a grafikusok, hogy a látványban ne legyen kivetnivaló. Ami szinte már természetes velejárója vagy követelménye egy ilyen játéknak, az a Direct 3D támogatás, ami magától értetődően szebb látvány biztosít gyorsítókártyával rendelkezőknek. Ezen felül nem árt, ha például a játékosok nem szögletesek, folyamatos illetve szép a mozgásuk, és a stadion, ahol játszunk, aprólékosan ki van dolgozva. Ezeknek a igényeknek mind megfelel az Actua Hockey, sőt, talán meg merném kockáztatni azt a kijelentést is, hogy grafikában minden eddig látott hockeynál szebb, az olyan apróságok miatt, mint például hogy a közönség nem csak ott áll, hanem mozog is. Egyetlen kivetnivaló azért akad, (amit szerintem már nem volt ideje elkészíteni a cégnek), az pedig az animációk. Mindösszesen csak négy-öt animáció van a cd-n, és azok sem tartoznak az igényesebbek közé. Pedig hely akadt volna, mert csak 130 MB az egész program.

NAGANO 1998 © 1993 NAOC TM

... ÉS A HANGOK ...

Hát igen, az Actua Hockey zenéi vagy hanghatásai profi készítőkre vallanak, bár van néhány megjegyzésem ezen a téren. A zenével semmi gond nincs, csak egy van belőle, de az rendkívüli. Csak azt nem értem, hogy miért nem cd-audio formátumban kerültek rá a program cd-jére, mert hely az lett volna rá bőven, és a minősége is jobb lett volna. A háttérzajokat, hanghatásokat igen eltalálták, csak az a hang hiányzik nekem, amikor korcsolyák csúsznak a jégen, a többi tökéletes. Ami szerintem egyenesen rossz lett, az a kommentárok hangja. Rengeteg szóismétlést lehet hallani egy-egy hosszabb vagy rövidebb mérkőzés alatt, és ez nagyon hamar idegesítővé válik, de persze le lehet halkítani minden különböző hangforrást, így azt is.

Ha mindent összevetve véleményeznem kell az Actua Ice Hockeyt, akkor azt kell mondanom, hogy egy igen jó játékot vehet a kezébe az, aki a szereti a hockeyt és ad egy lehetőséget magának, hogy kipróbálja ezt a játékot.

Chris

INFO

● GREMLIN INTERAC.	■ P100	◆ NHL 98
● GREMLIN INTERAC.	■ 10 MB HD	◆ POWER PLAY 98
● SPORT	■ 16 MB RAM	
	■ VGA/SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

88%

PlayStation
WINDOWS 95
XENOCRACY
A végső csillagháború
Magyar kézikönyvvel !
A legcsodálatosabb űrhajószimulátor PC-re...
Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., a Grolier Interactive hivatalos magyarországi képviselete. Minden jog fenntartva ! Info: EcoBIT Multimédia 1077 Bp. Wesselényi u. 25. Tel.: (1) 351-3078
GROLIER INTERACTIVE
SIMIS
QSOUND
ECOBIT

Jack Orlando

AVAGY EGY ROSSZ VICC

Eleinte ha nem is kitörő örömmel, de meglehetős érdeklődéssel fogadtam Mochy bejelentését, miszerint nekem kéne tesztelnem a Jack Orlando-t.

Kérdésemre, hogy miről van szó, elmondta, hogy egy rajzolt kalandjátékról, amiben egy magándetektívet kell alakítanunk valamikor az alkoholtilalom utáni Amerikában. Hm. Ez így ugye nem is hangzik rosszul? Na, aztán elindítottam otthon a gamét. DOS-os install, majd elfogadható muzsika, és aztán egy... nos... elfogadható grafika. (Bár a főszereplő bodri feje engem kimondottan idegesít. Ha én egy alkoholizmusból épp kilábaló félben lévő detektív vagyok, akkor ne legyen göndör, szőke hajam, és simára borotvált arcom.) A digi beszéd pedig valami botrányosan rossz lett. Először is csapnivaló a minősége.

Ezt már eleve utálom, de az aztán tényleg nagyon dühítő, hogy milyen nevetségesen rosszul próbálták visszaadni a karakterek személyiségét. Még mindig ideges leszek, ha eszembe jut az öreg virágárus asszony hangja. Istenem! Komolyan ilyen bénák az emberek? Miért kéne, hogy egy öregasszonynak remegjen a hangja? De ha már muszáj oly fenemód vénnek beállítani, akkor miért egy negyvenéves nővel próbálják utánoztatni? Eh, mindegy.

Szóval ez bizony nem a legtökéletesebb. Félreértés ne essék, ez az én szubjektív véleményem, valószínűleg egy átlagos játékos számára (átlagos alatt azt értem, akinek nem folyik át havonta hatnyolc program a kezei között) nem olyan szörnyűek ezek a dolgok. Mindenesetre én a sztorival sem voltam megelégedve. Időnként bugyuta, túlságosan egyszerű, ráadásul általában nem azért akad el az ember, mert valami bonyolult feladatot kell megoldania, hanem egyszerűen azért, mert a grafikán nem látszódik rendesen egy kivezető járat, vagy mert az alapkurzor nem jelzi ki a használható, megvizsgálható, stb. tárgyakat, ahhoz át kell váltani egy másfajta vizsgálódási módra. Szóval nem különösebben voltam megelégedve a nyújtott színvonallal, de azért azt sem mondanám, hogy minden tekintetben rossz lenne. Én ugyan nem tudtam benne pozitívumot felfedezni, de hátha valakinek sikerül. Nézzük inkább a leírást.

1930-as évek Amerikájában járunk. Most, hogy egy egyszerű rendelet legálissá tette a szeszkereskedelmet, megszűnt a csempészet, pontosabban átalakult. Ennek során az össztársadalmi következményeken kívül, egy híres magánnyomozó, Jack Orlando életében is jelentős változások következtek be: mivel eddig a csempészek üldözése volt elsődleges feladata, azok eltűntével végre rengeteg szabadideje maradt, így teljes odaadással hódolhatott kedvenc hobbijának, az alkoholizmusnak. Pontosabban tehette egész mostanáig, de mint ahogy az már isten kegyelméből lenni szokott, épp akkor ütött be a menykő, mikor már kezdte volna jól érezni magát.

Jelen esetben ezt egy gyilkosság okozta, melynek békés részegségében hazafelé menet lett szemtanúja. Mint ahogy az a birkákkal már lenni szokott - akiknek hírnevét fene tudja hogyan gyártották a programozók, de azért csak sikerült nekik -, nyugodt szívvel oda is sétált a pisztolyát szorongató gyilkoshoz, hátha felvilágosítással tud szolgálni tette indítékait illetően, de az - a rendkívül gonosz negatív szereplőkre oly jellemző módon - válaszadás helyett inkább egy kis koppintást eszközölt ittas barátunk kobakjára. Nem tudom, hogy miért nem volt egyszerűbb simán szitává lőni, de biztos meg volt az oka. (Pedig sokak jobban jártak volna: én, mert vége lett volna a játéknak, még mielőtt elkezdődik, meg a programozók, akiknek nem kellett volna tovább dolgozniuk.)

Szóval, ezen a napon nem az alkoholnak sikerült kiütni Jackie bácsit. De azért ez se volt kevésbé hatékony, hiszen így is csak másnap reggel

tért magához, egy eszement nőszemély sikítozására, miszerint: „Úristen! Nem mozog! Meghalt? Ugye meghalt! Annyi szörnyűséget tudnék róla mesélni a szomszédasszonynak... stb." No, legnagyobb örömére ez a földön fekvők ötven százalékánál be is jött, a maradék ötvenet meg kis híján sikerült lecsukniuk az ekkorra odaérő

Minden esetre míg ezen veszekedtek, megérkezett a rendőrfőnök is, régi haverunk (elég idegesítő figura), és azt mondta, hogy nesze, itt van negyvennyolc darab óra, míg ezek elfogynak, keresd meg az igazi gyilkost.

Mint köztudott, a kutatást minden valamirevaló detektív a

rendőröknek, akik hihetetlen logikáról tanúságot téve azonnal hősünket tették meg első számú gyanúsítottnak, csak abban nem tudtak megegyezni, hogy előbb lőtte-e le az ürgét és csak aztán ütötte le magát, avagy fordítva.

lakása lábtörlője alatt szokta kezdeni, hogy ily módon bejuthasson a fürdőszobájába, onnét kilépve pedig átkutathassa a nappaliját, hátha talál valami arra utaló nyomot, hogy mégis ő maga a gyilkos. Ennek során aztán érdekes dolgok szoktak előkerülni. Egy fiókból pisztoly, melynek zárját az egyszerűség kedvéért egy másik fiókban fellelhető kulccsal lehet hatástalanítani, illetve egy pénztárca, benne az összes vagyonával. Hm. Ez utóbbi elég érdekes. A játék szempontjából semmi jelentősége, de én azért kíváncsi lennék, hogy hogy képes valaki csont részegre inni magát, ha nincs nála egy peták sem. (Aki esetleg tudja rá a

választ, az írja már meg nekem a szerkesztőség címére.) De hagyjuk az élet titkainak boncolgatását, inkább nézzük, mit is csinált hősünk ezt követően.

Remélem mindenki számára teljesen egyértelmű lesz a következő tevékenység mély filozófiai és átvitt értelemben vett mondanivalója: kisétált a ház folyosójára, majd zsebre vágta a partvist. Mi ebben a furcsa?! Fogadjunk, hogy nem olvastátok a magándetektívek első számú törvényét: Mindig hordj magadnál egy partvist! (És tartsd kéznél a lézered!) Sőt, tovább megyek - illetve visszább, mert a következő tárgyhoz a lakásban lehet hozzájutni -, egy porolót is elpakolt. Bizony. És mindezt azért, mert a szomszéd kislány meghívta egy teára, Jack pedig totál meg volt róla győződve, hogy csak azért teszi, mert szegény leány nem tud takarítani. És valóban! Tényleg ez volt az ok. Ám a poroló átnyújtása után máris megszűnt a

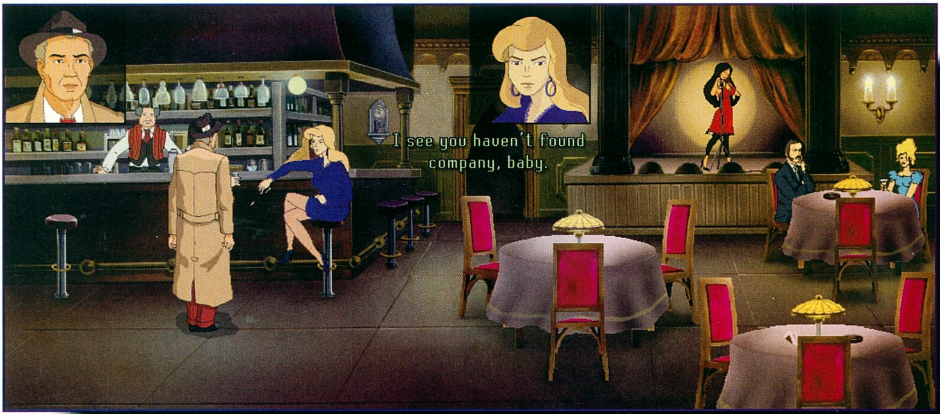
takaríthatatlansági átok, Jack meg fölvehette a boxkesztyűt a falról. Na, ezt már igazán nem árulom el, hogy miért tette.

Ekkor felgyorsultak az események. Az egyik sikátorban, egy lovaskocsi mellé érve kiperdült a partvis hősünk zsebéből, és kisöpörte a hatalmas állat lábai közül a lepottyant patkót, csak hogy az rögvest a boxkesztyűbe pattanjon. Az aztán, mint amit az ördög szállt meg, egyenesen egy

szerelés alatt álló autóhoz vonszolta kétségbeesett emberünket, hogy ott egy kurbli tulajdonosát leütve eltulajdoníthassa az említett eszközt. Ehhez tényleg ördögi erőknek kellett szerepet játszani, mert különben elképzelni sem tudom, hogy miért pont erre a tárgyra lett volna szükség, hogy detektívünk le tudja húzni a gyilkosság helyszínén található tűzlétrát, amin aztán felmászhatott a tetőre, a gyilkos feltételezett menekülési útvonalának első számú állomására. Itt aztán megtalálta a második állomás nevét egy gyufásskatulyára írva, leszállva a földre pedig a harmadikat, egy Davidoff szivar személyében, amit a városban csak Charlie boltjában lehet kapni.

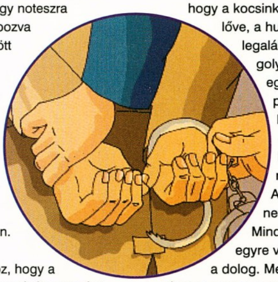
Ekkor újabb Deus ex machina gyanánt ismét színre lépett rendőrfőnök batárunk... sorry, barátunk, hogy átnyújtsa elvesztett kocsikulcsainkat, amivel rövid intermezzo után hősünk máris a belvárosba szállíttatta magát. Egyenest Charles-hoz, aki a változatosság kedvéért régi ismerősünk, és imád felvilágosítást adni az új vásárlóiról, meg ötdollárosokat és napilapok legfrissebb számait ajándékozni. És végre elérkeztünk az első és egyetlen értelmes lépéshez a játékban: most egy Night O'Grannies nevű helyre kell hajtanunk, ahol is a kidobó ember lefizetése után utolsó centjeinket is egy - khm - bárhölgyre kell költenünk. Persze ne várjunk eget rengető akciójeleneteket - addig már nem terjedt a program készítőinek fantáziája -, csak egy infót kapunk a gyilkos nevét, illetve lakhelyét illetően: August Bellinger, Paradise Hotel.

No, ki találja ki, hogy mi a következő állomás? Halló! Van itt még valaki? Senki? Nem csodálom. Nos, akkor monologizálok egy kicsit. Szóval a Paradicsom szálló halljában állunk. (Hm. Azt hiszem a továbbiakban állandósítom a többes szám első személyt, mert már unom az 1/3-at, meg így amúgy is könnyebb írni, csak én utálni szoktam, de ez most nem baj.) Közvetlen közelünkben egy boy nevezetű egyén áll, picit odébb meg egy portás nevű, akit szinte kérdezni sem kell, máris elárulja az első hozzá lépő idegennek a vendégei szobaszámát, épp csak azt nem teszi hozzá, hogy a kulcsokat pedig egy helyiséggel arrébb, a mosodában találhatja meg, hiszen ez úgyis oly természetes, hogy mondani se kell. Nekünk viszont nagyon jól jön, hiszen így kedvenc bérgyilkosunk távollétében csalhatatlan bizonyítékaira lelhetünk annak a megdöbbentő és hihetetlen ténynek, hogy Bellinger ölte meg azt a mittudoménmárkit, akit mások szerint mi, pedig nem is, mert ő volt az. Úgy értem, egy táskában egy távcsöves puskára - ami ugyan apróbb részletekben eltér a gyilkos pisztolytól - és egy noteszra lelünk, amit átlapozva pár időpont között egy rövidesen létrejövendő randevú időpontját is megtalálhatjuk egy bizonyos Smith-szel (fantáziadús név), a Night O'Nagymamában.



Persze ahhoz, hogy a szerelmesek megtalálják egymást, szükségeltetik valami ismertető jel is, mely jelen esetben az aznapi újság. Mivel ilyen már van nálunk, nem nehéz elhitetni Smith kartárssal, hogy mi vagyunk az embere. No, erre aztán úgy megörül, hogy azonnal hátra is hív minket egy kis privát beszélgetésre, melynek során mi egy privát fejbe verésben részesítjük, majd hogy később se legyen túl virgonc kedve, meg is kötözzük egy kicsit. (Ugye mindenki felvette már a kötelet a bedeszkázott ajtajú házból? Nem? Akkor tán le sem ütöttétek a „tulajt" a baseball ütővel? Ejnye! Még mindig nincsen bennetek elég destruktív hajlam.)

Most, hogy Smith már mélyen alszik, átvehetjük a helyét, és elhívhatjuk Bellingert is sétálni a Cotton Club felé. Azért csak felé, mert pár lépésnyire a célunktól egyszer csak egy autó robog el mellettünk, és egy fickó beleereszt pár sorozatot Augustba a gépfegyveréből. Ciki. Még nagyobb pech azonban, hogy szokás szerint minket gyanúsítgatnak a fickó megölésével. Az persze egyik odaérkező rendőrt sem hatja meg, hogy a kocsink ripityára van lőve, a hullában legalább ötven golyó van, melyek egyike sem passzol a mi hatlövetűnkbe, de azért biztos mi öltük meg. Arrgh! Azért ez már nem semmi! Minden esetre egyre viccesebb lesz a dolog. Mert ezen már tényleg csak nevetni lehet.



Szóval, lépjünk le a rend őrei elől, aztán bizonyosodjunk meg róla, hogy a kocsink jó kezekbe került. Menjünk el Frank garázsába. Az ipse

elég rendes fazonnak tűnik, vállalja, hogy mindössze egy üveg whiskyért helyrepofozza a járgányunkat, sőt, még az se zavarja, ha kilopunk a kertben álló kék kocsiból egy belépőt a kaszinóba, amit meglepő módon a kaszinóban fogunk felhasználni.

Odabent sok mindent tehetünk:

beszélgethetünk, próbálhatunk verekedést szítani, vagy megfenyegethetjük a vendégeket a pisztolyunkkal, a lényeg az, hogy a testőr unja meg a dolgot, és bevigyen Don Scalettihez, aki rendkívül bűbájos személynek fog bizonyulni, mivel nem öl meg rögtön, először csak bezárat a pincéjébe, ahonnét az unokahúga (vagy ki) ki tud minket szabadítani. Így átkutathatjuk az épület hátsó helyiségeit is, vagyis szerezhetünk egy aktát Scaletti ügyeiről, s megkaparinthatjuk a pisztolyunkat, persze töltények nélkül. Ez utóbbi tulajdonság kimondottan rosszul jön, mikor a kijáraton kilépve megpillantjuk a testőrt egy hatalmas mordállyal a kezében. Azért nincs ok az aggodalomra, mert egy kis gőz éppoly hatással lehet az ilyen böhöm gorillákra, mint az ő pisztolygolyói ránk nézve. Nos, ha megmurdált a pasas, lőjük szét a lakatot, és lépjünk ki az utcára.

Már csak whiskyt kell szereznünk, mivel szükségünk van a kocsinkra. Ezt könnyen ellophatjuk a pálinkafőzdéből, ha beindítjuk a raktár előtt ácsorgó teherautót, és míg a munkások bent útra készülődnek, mi szépen beslisszolunk egy üvegért. Ezzel ki tudjuk fizetni az autójavítás költségeit Franknél, és roboghatunk is a kikötőbe, ahol Scaletti randevúzik valami katonai fejessel, vagy kivel.

Persze a dokkokhoz is be kell jutni, melynek kapui le vannak lakatolva. Na, ezt a logikus, ám a mai világétól teljesen elrugaszkodott módszert figyeljétek: A kocsmában rendelni kell egy korsó sört egy matróznak az utcán található ötcentesből, akitől cserébe megkapjuk a vacsorára szánt kolbászát. Ezzel elterelhetjük a gusztustalan dobermann figyelmét, és felvehetjük a féltve őrzött csípőfogóját, amivel deaktiválhatjuk a lakatot. Ejnye, de bonyolult volt az élet akkoriban!

Na, de most aztán jól figyeljetek, mert erősen közelít a drámai vég - legalábbis most vetik be a programozók azt a hihetetlen és elképesztő fordulatot a történetet menetében, amiről már mindenki rég tudott, és igazából senkit sem érdekelt. Ez úgy történik, hogy egy raktárépületben Jackie barátunk szépen kihallgatja a gonosz Scaletti gengszter és a szintén elég gonosz, de nem annyira mindenre elszánt akárkicsoda beszélgetését, valami fegyvercsempész dologgal kapcsolatban. Ráadásul ebből a beszélgetésből... dadadadammm... az is kiderül... dadadamm... hogy régi, jó barátunk, a rendőrfőnök már nem is annyira jó barátunk, mert rájött, hogy jobban jár, ha elfogad egy csinos kis summát a rosszfiúktól, amin aztán vehet magának új ismerősöket. És ezért mindössze minket kell lekapcsolnia. Húha! E' mán döfi! Bravó fiúk! Ilyen másnak biztos nem jutott volna eszébe!

Nos, minden esetre, itt érünk el a játék egyik legidegesítőbb részéhez, ami már annyira nevetségessé vált számomra, hogy egész egyszerűen úgy vélem, nem érdemes többet foglalkozni vele. Még néhány apróság ugyan hátra van, de igazi nehézségek már nem fognak adódni, hacsak nem azért, mert hála az okos játékkészítőknek, lépten-nyomon le fognak lőni minket, mert az tök jó, ha az ember beleélheti magát abba, mikor üldözötté válik, és mindig el kell rejtőznie az őrök közeledtekor. Így aztán beletelhet egy kis időbe, míg pl. sikerül kijutni a kikötőből a közeli sikátorba egy kis rumért, meg vissza a pecás krapekhoz, stb., stb., stb.

Nos, úgy emlékszem, a cikkem elején még azt mondtam, hogy egy elfogadható játékról van szó, pedig a leírásból épp az ellenkezője derülhet ki. Hát, igen. Lehet, hogy kicsit elragadtattam magam, de így utánagondolva kicsit a dolgoknak, annyira logikátlannak, nevetségesnek, bárgyúnak és összecsapottnak tűnt az egész, hogy nem tudtam komolyan venni. Egyszerűen nem tudtam hozzá egy valamirevaló történetet összeszedni, mert folyton partvisokkal a zsebükben mászkáló magánzsaruk, pisztolytól és verekedéstől soha meg nem ijedő békés vagy épp agresszív polgárok, iszonyatosan korlátolt és - a jelekből ítélve - vak zsaruk lebegtek a szemem előtt. Szóval mindezzel azt akarom mondani, hogy nekem nagyon nem tetszett a game, de ha valakinek sok pénze

van, az azért megkockáztathatja a megvásárlását, hátha csak nekem volt rossz hangulatom teszteléskor.

Bird

INFO

- Topware
- Topware
- Kaland

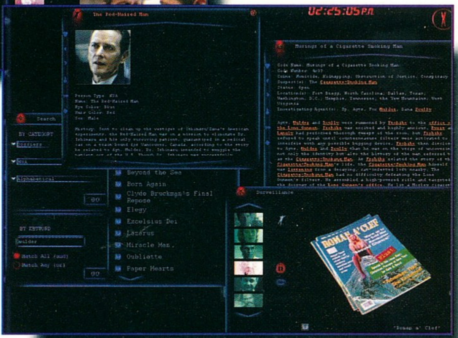
- 486DX2-66
- 30 MB HD
- 8 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Countdown
- Martian Memorandum

74%

X-Files

A VIGASZSÁG ODAÁT VAN!



Nem tudom, ki hogy van vele, de nekem majdnem minden hétfő estére van egy állandó programom. Na nem az, amire gondoltok, igaz ez is rejtélyes, csak egy kicsit máshogy. Igen, mint azt a feliratból is kitalálhattátok, az X-Aktákról van szó. Semmi pénzért nem hagynám ki egyetlen részét sem, és ha nem tudom élőben megnézni, még mindig be lehet állítani a videót felvételre. A film a világból három reflexet váltott ki: 1. megnőtt az igény a hasonló stílusú, minőségű filmekre, 2. ma már X-Aktás fogkefét is lehet venni, 3. (sajnos) egyre több az öngyilkosság. Ezt pedig nem a kisujjamból szoptam, hanem egyik haveromból, azaz ő mondta. Tudni kell róla, hogy idén ment vissza az USA-ba másodszorra újabb egy évre. Elmondása szerint az X mánia ott a legnagyobb a világon. Természetesen az üzleti életben is jelen van, de ami a legszomorúbb az egészben, az az a tény, hogy sokan a film hatására lesznek ÖNGYILKOSok(k)! Értsd úgy, hogy minden harmadik öngyilkos mellett a már jól ismert szöveg van: The thru is ....

Mikor megkaptam a programot, nagyon örültem, hogy én lehetek az a szerencsés, aki erről a remek dologról értekezhet. Azonban örömöm csakhamar üröm lett. Már az installálással kezdődtek a gondok. Javaslom, hogy az Explorer 4.0-t telepítsétek fel, hiszen e nélkül nem fog indulni (legalábbis nálam csak így ment). Az Office95-öt pedig lőjétek ki. Miután végre sikerült beizzítanom, a már jól ismert szignált hallottam. Egy anim is végigsöpört a képernyőn a filmek különböző részeivel. Végre betántorgott a főmenü is. Az információkért a Browser ikonra kell clickkelni. Rövid töltögetés után előtűnik egy nem megszokott képernyő. Sehol semmi, vagyis némi információ van, csak igen furcsa felosztásban. A képernyő bal oldalán és az alján találhatóak az ikonok, jobb fent pedig a rendszeridő. Egyelőre az alsók nem használhatóak. Bal oldalon a következő szövegeket láthatjuk: search = itt tudunk az iratok között lapozgatni, keresni; surveillance = az ügynökökről és az X-Aktákkal kapcsolatban álló emberekről tudhatunk meg különböző információkat képek és a filmből kiszedett animációk segítségével (egyébként a hozzájuk csatolt aktákat itt is meg lehet nézni); communications = itt tudunk felnézni az internetre az újabb információkért (update data base); bookmarks = ?; history = ez lenne az X-Akták igazi története, de valahogy nem találtam semmi érdekeset itt, help = globálisan ad a különböző menükről információt. Nem csak fényképek és filmrészletek vannak, hanem hangok és olyan fényképek, ahol nagyítani is tudunk (Shifttel nyomva kicsinyítünk). Az alsó sor csak az aktuális ablakok közötti váltásra hivatott.

Most, hogy már mindent tudunk, indulhat a szürcs. Mindenképpen megkönnyíti a dolgunkat az a tény, hogy kétféle módon tudunk keresni. Első: lehet itt kerestetni az FBI saját aktái között, a különböző állami titkosszolgálatokkal fenntartott közös kapcsolódási pontok szerint és magukkal az esetek kulcsával (pl. alakváltás). További lehetőségek is nyílnak: ABC-szerinti, évszám szerinti, hely szerinti listázás. A másik keresési mód a szó szerinti. Csak be kell írni azt a szót, amiről többet akarunk tudni, és a program megkeresi az összes lehetséges kapcsolódási pontot.

Tulajdonképpen az egész program erre a tényre épül, hogy minden mindennel kapcsolatban áll. Meg kell találni a helyes gócpontokat, majd így összeáll a teljes kép. A program egyetlen hibája, hogy a 15"-os monitoron a nagy felbontás miatt elég nehezen volt olvasható. Kíváncsiságból kipróbáltam Fec haverom 14"-osán, és a látvány lenyűgözött: használhatatlan! A zenét hosszú távon sem éreztem zavarónak. Az első CD-n csak az install és a bevezető animáció található, a második CD-n pedig maguk az adatok. Azért aki teheti, vegye ki bármelyik videotékában a 7. filmet, hiszen itt derül fény az egész történetre. Nem mondom, nem könnyű végignézni, mert minden öt percben újabb fordulatot vesz a történet, de a vége... Állítólag még lesz egy utolsó (8.) része.

ErniE

INFO

● Electronic Arts	■ P75	◆ A Film
● Fox Interactive	■ 40 MB HD	
● Documentum	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 2x CD	
	■ SB comp.	

78%

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi mellett)
Telefon/Fax: 361-4061 – Nyitvatartás: Hétfő - Péntek 10-18 óráig, Szombat 10-13 óráig

ÚJDONSÁGOK – KEDVEZMÉNYEK

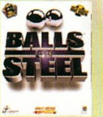
Hozzánk mindig érdemes betérni, mert mindent 10-70%-kal olcsóbban vásárolhatsz, mint máshol! Nálunk minden játék eredeti, original, nem használt és teljes változat. És a te kereskedődnél?

PC JÁTÉKPROGRAMOK

3D Ultra Pinball 3		5 950
3 Koponya		2 950
Afterlife		4 950
Age Of Empires		12 950
Age Of Empires Küldetés		4 950
AH 64D Longbow		4 950
AHX-1		3 950
Andretti Racing		6 950
Armored Fist 2		6 950
ATF		4 950
Balls Of Steel	AKCIÓ	8 950
Battle Zone	AKCIÓ	9 950
Blade Runner		9 950
Black Dahlia		10 950
Blood		5 950
Broken Sword		4 950
Carmageddon Mission		3 950
Champ. Manager 2 97/98		7 950
Civilization 2		6 950
Civil War Generals 2		10 950
Constructor		9 950
Croc		6 950
Daggerfall		3 950
Dark Omen	AKCIÓ	9 950
Dark Reign	AKCIÓ	6 950
Dark Reign Küldetés		6 950
Death Rally		4 950
Diablo		9 950
Diablo Mission: Hellfire		6 950
Die By The Sword	AKCIÓ	9 950
Die Hard Trilogy	AKCIÓ	4 950
Discworld 2		5 950
Doom Trilogy	AKCIÓ	5 950
Dreams To Reality		4 950
Duke Nukem 3D		4 950
Duke Nukem Kill-A-Ton		11 950
Dungeon Keeper		5 950
Extreme Assault		4 950
F1 Racing		9 950
F-15 (Jane's)		9 950
F-22 (DID)		9 950
F-22 Lightning 2		4 950
Fantasy General		4 950
Fallout		9 950
FIFA Soccer 97	AKCIÓ	4 950
FIFA Soccer 98		9 950
Fighting Force		9 950
Flight Unlimited		4 950
Flight Unlimited 2		9 950
Formula 1 '97		10 950
Forgotten Realms Archive		9 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

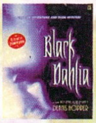
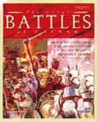
Gabriel Knight 2		5 950
Gettysburg!	AKCIÓ	6 950
Grand Prix Manager 2		4 950
Grand Theft Auto		10 950
Great Battles Of Caesar		9 950
Heroes Of M&M Comp.		11 950
Hexen 2		7 950
Hexen 2 Küldetés		6 950
Hupikék Törpikék		5 950
Incubation + Küldetés		7 950
Independence Day	AKCIÓ	3 950
International Moto X		2 950
Interstate 76 Nitro Riders		7 950
iPanzer 44		9 950
Jedi Knight		9 950
Jedi Knight Mission		5 950
KKND Extreme	AKCIÓ	6 950
Liberation Day		9 950
Little Big Adventure		4 950
Little Big Adventure 2		5 950
Longbow 2		9 950



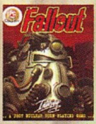
Lords Of Magic		11 950
Lords Of Realm Royal		9 950
Lula The Sexy Empire		7 950
M1 tank Platoon 2		10 950
Mageslayer	AKCIÓ	4 950
Master Of Orion 2		4 950
Mechwarrior 2: Mercen.		4 950
Megarace 2		4 950
Monkey Island 1-2		5 950
Monkey Island 3		10 950
Mortal Kombat 3	+5 játék	5 950
Mortal Kombat Trilogy		10 950
Moto Racer	AKCIÓ	6 950
Myth: Fallen Lords		9 950
Myst 2: Riven		11 950
NBA Live 97		5 950
NBA Live 98	AKCIÓ	7 950
Need For Speed SE		4 950
Need For Speed 2 SE		6 950
NHL Hockey 98		10 950
Nuclear Strike	AKCIÓ	6 950
Oddworld: Abe's Odys.		10 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Panzer General 2		10 950
Perfect Assassin	AKCIÓ	5 950
Phantasmagoria		5 950
Phantasmagoria 2		6 950
Power F1		4 950
Powerboat Racing		10 950
Privateer 2: Darkening		4 950

Quake		5 950
Queen: The Eye		9 950
Rebel Assault 2		5 950
Rebellion	AKCIÓ	9 950
Red Alert Dominator Pak		12 950
Red Alert: Aftermath		5 950
RedLine Racer		10 950
Redneck Rampage		5 950
Resident Evil	AKCIÓ	8 950
Sam & Max + DOTT		5 950
Screamer 2		4 950
Screamer Rally		9 950
Seven Kingdoms		9 950
Shadowmaster		10 950
Shadows Of The Empire		10 950
Shanghai Dynasty		9 950
Sherlock H.: Rose Tatoo		4 950
Sierra Pro Pilot		10 950
Sim City 3000		JÖN!
Sim Copter	AKCIÓ	4 950
Sim Safari		8 950



Starcraft (eredeti angol verzió)	AKCIÓ	9 950
Steel Panthers 3		7 950
Super Bubsy	AKCIÓ	4 950
Syndicate Wars	AKCIÓ	3 950
Team F1		4 950
TerraNova		3 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Test Drive 4		9 950
Tex Murphy: Overseer		11 950
Tex Murphy: Under A K..		4 950
Theme Hosp. + SC 2000		9 950
Theme Park		4 950
Time Commando		4 950
TOCA Touring Car		9 950
Tomb Raider 2	AKCIÓ	8 950
Tomb Raider Gold		5 950
Toonstruck		4 950
Top Gun		4 950
Total Annihilation		10 950
Touche (magyar)	AKCIÓ	4 950
Transport Tycoon		4 950
Turok	AKCIÓ	7 950
Ubik		10 950
UFO		4 950
UFO 2: X-COM		4 950
Ultima 8		4 950
Ultima Collection		10 950
Ultima Online		11 950

Ultim@te Race Pro		9 950
Ultimate RPG Archives		9 950
Uprising		9 950
US Navy Fighters		4 950
US Navy Fighters 97		4 950
Virtua Cop 2		9 950
Warcraft 2 Deluxe		10 950
WarGods	AKCIÓ	4 950
Warhammer		4 950
Wing Commander 3		4 950
Wing Commander 4		4 950
Wing Commander 5: Prophecy		7 950
Worms 2		8 950
Worms United		4 950
X-Files		JÖN!
X-Wing vs TIE F.	AKCIÓ	9 950
X-Wing vs TIE F. Mission Balance Of Power		5 950
Z		3 950
Zork: Nemesis		4 950
Zork: Grand Inquisitor		9 950

JÁTÉKCSOMAGOK

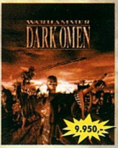
Conquer The World	7 950
Colonization, Pirates Gold!, Railroad Tycoon Deluxe, Transport Tycoon	
Duke Nukem Kill-A-Ton	11 950
Duke Nukem 3D, Plutonium Pack, Duke It Out In DC, Duke! Zone 2, Duke Xtreme, Game Wizards For Duke Nukem	
Front Line Fighters	9 950
Apache Longbow, Hind, F-16+Mission, 3Dfx	
Gamer's Jackpot	7 950
30 teljes játék 14 CD-n	
MegaPak 8	9 950
Broken Sword, Deadly Games, iM1A2 Abrams, J.Nicklaus 4, Master Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return To Zork, Screamer 2, Sim City 2000	
Total Heaven	11 950
Civilization2, Settlers 2, Sim City 2000	
Towers Of Darkness	5 950
Heretic, Hexen, Hexen plussz pályák	
Ultimate RPG Archives	9 950
Bard's Tale 1-2-3 + Construction Set, Dragon Wars, Might & Magic: Clouds Of Xeen + Dark Side Of Xeen, Stonekeep, Ultima Underworld 1-2, Wasteland, Wizardry Gold	

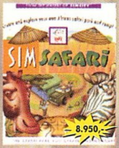
NYELVOKTATÓK, LEXIKONOK...

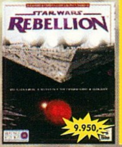
Beszélő szótár: Angol	6 950
Hatnyelvű Európa Szótár	3 950
Német-Magyar Hangossz.	7 950
Nyelvstúdió 1 Ang-Ném	5 950
Nyelvstúdió 2 Ang-Ném	5 950
Nyelvstúdió 3 Ang-Ném	5 950
Az Állatok Birodalma	5 950
Budapesti Állatkert	6 950
Computer Kalauz	6 950
Kémia Kalauz	6 950
Matematika Kalauz	6 950
Magyar Fontok '97	5 950
Magyarorsz. és Bp. Atlasz	5 950
Micsoda sorozat	4 950
New Beat Zeneszerk.	6 950
Tolnai Világtörténelem	9 950
Twist Olivér	5 950
Verstár	9 950

Áraink az áfát tartalmazzák és indokolt esetben változhatnak
Akcióink a készlet erejéig érvényesek

Az internetes játéksite:
VEGA
www.vegaonline.com
A DataNet támogatásával
Ha kedveled a játékokat és érdekelnek a legfrissebb hírek, játékdemok, patch-ek, akkor keress meg minket az Interneten!







Kedvező feltételekkel viszonteladók jelentkezését várjuk a 06-30-925-735 telefonszámon!

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Vidékre és Budapestre extra gyors csomagküldés! Rendeld meg telefonon (361-4061), hogy másnap már játszhass vele!

BattleZone

EGY RÉGI JÁTÉK JÓ JÁTÉK MODEN VÁLTOZATA

Ez idáig a számítógépes programok nagyobbik hányadánál könnyű volt eldönteni, milyen stílust is képviselnek. A hardver fejlődése lehetővé tette a fejlesztőknek, hogy jobbnál jobb grafikai megoldásokkal kápráztassák el a játékosokat. Valljuk be őszintén, ezzel egy kicsit el is kényeztettek minket. A mai játékoknál elsődleges kritérium a nagyfelbontású grafika, aminek persze gyönyörűnek kell lennie. A gyorsítókártyák megjelenése tovább fokozta az ütemet. Most érkeztünk el arra a pontra, ahol szinte már semmi sem különbözteti meg a játékokat. Jó, persze vannak apróságok, de egy Total Annihilation és egy Ages of Empire között nem veszünk észre lényeges különbséget. Manapság sajnos a klónok korát éljük, s ezen egyelőre senki sem akar, s nem is tud változtatni.

Szerencsére azonban a kezdeményezőkészség nem veszett ki teljesen a cégekből, s néhány új ötlet is megjelent ezen a piacon. Nekem az egyik legszimpatikusabb a stílusok keverése. Adott két kategória, mindkettőnek megvannak a szimpatizánsai. Miért ne lehetne ezeket összekapcsolni egy játékba? Az Activision cég csapott le erre a témára a leghamarabb. Mintának egy nagyon régi programot vettek, ami még az őskorban jelent meg. A Battlezone-ról van szó, ami annak idején hatalmas sikert aratott. Mai szemmel nézve egy kicsit megmosolyogjuk az akkori grafikát. A drótvázas tankok és a felszín egy kicsit egyszerűnek tűnik, de biztos vagyok benne, hogy 10 év múlva hasonló szemmel fogjuk méregetni a mostani Battlezone-t. A játék tulajdonképpen egy akció-stratégia, melyben a két műfaj legjobb elemeit vegyítették össze. Ezzel a módszerrel megnyerik a lövöldözni vágyó fiatalságot, de a komolyabb stratégákat is leültetik a program elé. Elég sokat vitatkoztunk azon, hogy melyik rész a dominánsabb, de végül is abban maradtunk, hogy egyenlőek az arányok. Nem lehet egy szál tankkal végigrohanni a pályákon, gondoskodnunk kell a bázisunk felépítéséről és védelméről. Ezzel azonban még nem nyertünk csatát, mivel nélkülözhetetlen a személyes részvételünk a harcokban. Azt hiszem, hogy ezt így kell csinálni egy ilyen hibrid játékban, jó munkát végeztek a fejlesztők.

A GRAFIKA

Elérkeztünk egy roppant kényes témához. Volt szerencsém látni a Battlezone 3D kártya nélküli verzióját is. Mit mondjak, ég és föld. Sajnos be kell látnunk, hogy manapság a PC-k képtelenek rendesen kezelni a 3D dolgokat. Hiába jelennek meg jobbnál jobb processzorok, egyszerűen nem erre lettek kitalálva. 3D kártya nélkül a Battlezone sem képes megmutatni, mit is tud valójában. Még egy teljesen névtelen 3Dfx kártya is többet ér, mint egy Pentium II-es processzor.

Az Activision egyik legkedveltebb reklámfogása a két program összehasonlítása. Félelmetes a különbség, a mostani Battlezone súrolja az élethűség határát. Félelmetesen olajozottan csúsznak a lebegő tankok a felszínen, s ez a sebességérzés nagyban hozzájárul a játék varázsához. A sebesség érzésével sincs semmi gond, pedig gyakran előfordul, hogy a képernyőn egyszerre látható egy kiépített bázis, 6 szövetséges és 5 orosz jármű. A frame rate egyetlenegyszer sem

GALÉRIA

Aaaaaa... A régi szép idők!!! Bizony visszasírom. Nem kellett erőmű, nem kellett a gépet havonta „ismét megvenni"... De most mégis, ennél a programnál azt mondom megérte...

esett le, s ez igencsak fontos egy ilyen programnál.

Kerettörténet

Minden a második világháború után kezdődött. Az addigi szövetségesek szép lassan eltávolodtak egymástól. Patton tábornok csapatai ugrásra készen várták a parancsot, hogy az oroszok torkának ugorhassanak. Ezt a parancsot szerencsére soha nem adták ki, de kialakult egy újfajta harcmodor, a hidegháború. Azt hiszem, sokan vannak, akik még emlékeznek erre a cseppet sem szívderítő időszakra, ahol az atomháború réme a fejünk felett lebegett.

Az eseményeket egy meteorzápor indította el. A Bering-szoros jegére különös fémeső hullott. Az orosz és az amerikai kutatócsoportok szinte egyszerre értek a helyszínre, s rögtön be is gyűjtötték az összes készletet. A vizsgálatok kimutatták, hogy a Földre került anyag különös képességgel rendelkezik. Nagy valószínűség szerint egy idegen létforma által készített építmény roncsai kerültek a bolygónk felszínére. Az anyag különös módon élt, emlékezett az előző alakjára. A tudósok kimutatták, hogy a becsapódás pillanatában a Hold éppen a Föld és a meteoreső között tartózkodott, tehát nagy az esélye annak, hogy hűséges kísérőnk felszínén jóval nagyobb koncentrátumban fordul elő ez az értékes fém. Így kezdődött el a Hold kolonizálása. Természetesen csak a sötét oldalon dolgozhattak a kutatók, mivel az amatőr csillagászok folyamatosan pásztázzák távcsöveikkel a felszínt. El lehet képzelni, micsoda pánik tört volna ki, ha valaki egy szép holdfényes éjszakán a távcsövén keresztül felfedez néhány Scavengert, amint éppen a biometált gyűjtik be serényen. Az idő múlásával azonban a Hold készletei kezdtek kimerülni, ugyanis az oroszok szintén felállítottak egy bázist. A nyílt összetűzés elkerülhetetlen, a kérdés már csak az, ki marad felül...

NSDF egységek és épületek

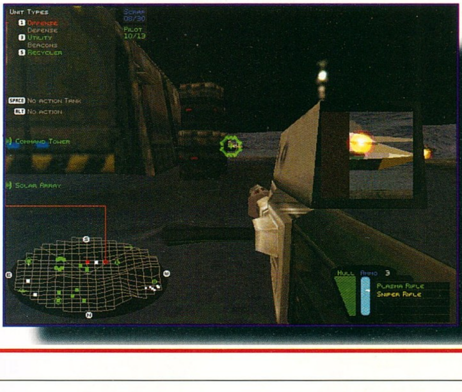
Igazából nem lehet elkülöníteni, hogy kik is a jófiúk a játékban. Nem akarom lelőni a poént, de a játék vége felé alapvetően meg fog változni a felállás. A szövetséges csapatok igazából nem sokban különböznek az orosz megfelelőiktől.

A NSDF csapatok felderítője a Razor. Ez a gyors kis gép szinte alig hord fegyvert magával, s a páncélzata is nevetséges a fejlettebb járművekhez képest. Van azonban egy tulajdonsága, ami nélkülözhetetlenné teszi, ez pedig a mozgékonyság. Szinte bármilyen szituációban bevethető, s ez a leggyorsabb szövetséges egység. Baj esetén pillanatok alatt mozgósítható, bár használata csak nagy mennyiségben javasolt.

Az űrhadsereg gerincét a Grizzly adja, mely igazi támadóeszköz. Nagy számban szinte képtelenség megállítani, de egy igazán ügyes pilóta szinte csodákat művelhet egyetlen egységgel is. Viszonylag mozgékony, s elég támadó fegyverrel lett felszerelve, hogy megkeserítse az orosz pilóták életét. Az egyik legveszélyesebb fegyver a NSDF arzenálban a Wolverine rakétatank. Ezt a fegyvert sikerrel vethetjük be a gyorsan mozgó Flankerekkel szemben, de hatásos a nagyobb célpontok ellen is. Az egyik kedvenc egységem a Badger. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy mozgatható lövegtorony, ami koncentrált

fénysugarakkal bombázza a hatósugarába kerülő ellenséges járműveket. Nem kerül sokba, de annál nagyobb a hatékonysága. Nem hiányozhatnak a fegyvertárunkból a nagyerejű bombákkal felszerelt járművek sem. Az épületek és a bunkerek ellen kiválóan alkalmas a Thunderbolt nehézcirkáló. Két robbanófeje nagyobb pusztítást végez, mint tíz közepes tank. Az APC-k, vagyis a páncélozott szállító harcjárművek katonákat tudnak szállítani a csatába. Nem igazán van sok értelme, hiszen nem sok kárt tudnak tenni egy páncélosban, de azért jól mutatnak a harcmezőn. Az NSDF csúcstechnológiája a lépegető. Na nem kell egy AT-AT walkerre gondolni, ezek a behemótok inkább egy mechwariorra hasonlítanak. Ez a fegyver képviseli a legnagyobb tűzerőt, s neki van a legerősebb pajzsa. Egyetlen hátránya a lassúság. Természetesen ezeken kívül vannak még egységek, de azok nem sokban térnek el a fentiektől.

Az épületek közül a legfontosabb a Recycler. A feldolgozó működéséhez mindenekelőtt energiára van szükségünk. A legfontosabb energiaforrások a felszínen található gejzírek vagy a villámok. Minden épületnek külön energiaforrásra van szüksége. A feldolgozó üzembe szállítják be a Scavangerek az összegyűjtött biometált. Itt készíthetjük el a tornyokat és a többi épületet is. A fegyvergyár képes



minket ellátni a támadó fegyverekkel. Itt építhetünk tankokat, repülőket és lépegetőket. Érdekes egység még a az Armoury. Ebben az épületben történik a fegyverek továbbfejlesztése is. Speciális képessége a katapult, mely segítségével a bázistól nagy távolságban lévő helyekre is eljuttathatunk utánpótlást (lőszer és páncélzat). Minden egyes egység előállításához meghatározott mennyiségű biometál kell. Szükség van azonban egy pilótára is, aki vezeti a járművet. Egy egység megsemmisülése még nem jelenti automatikusan a pilóta halálát is. Szerencsés esetben katapultál, s

gyalogszerrel indul el a bázis felé. Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy ilyenkor elég könnyű velük végezni. Amikor mi vezetünk egy gépet, velünk is előfordulhat hasonló csúfság. A katapultálás után azért mi nem vagyunk teljesen védtelenek. Két módon is juthatunk új járműhöz. Parancsot adhatunk az egyik szövetséges pilótának, hogy adja át a járművét. Ennél azonban van egy sokkal elegánsabb módszer is. A plazmafegyverünk fel van szerelve egy távcsővel, s így ki tudjuk lőni az ellenséges pilótákat. Az üresen maradt járművet aztán szépen el lehet foglalni. Elég kockázatos manőver, de szorult helyzetben ez lehet az egyetlen megoldás. A pilóták számát a barakkokkal tudjuk növelni. Minden egyes épület öttel növeli a számukat. A Supply Depo és a Hangar feltölti, illetve kijavítja a közelben

található egységeket. Ez egy kicsit gyorsabb, mint az utánpótláscsomaggal való bajlódás. Fontos szerep jut a Scrap Silonak. Ebben a raktárban tárolhatjuk a begyűjtött biometált. Ennek akkor van jelentősége, ha egy gazdag mező nagy távolságra van a Recyclertől. Megspórolhatjuk az utat a Scavangereknek, ha a lelőhely mellé közvetlenül telepítünk egy silót.

Az irányítás

Az igazat megvallva nekem itt voltak először komoly gondjaim a Battlezone-nal. Amikor elkezdtem vele játszani, valahogy lassúnak és esetlennek tűnt a parancskiadás technikája. Aztán ahogy egyre többet játszottam vele, rájöttem, hogy nem is olyan rossz ez. Elsőre persze mindenkinek szokatlan lesz. De aztán megtanulja a számkombinációkat, s máris minden sokkal egyszerűbbnek tűnik. Néhány nap gyakorlás után már fejből tudtam, hogy mely számokat kell megnyomni egy Badger torony felépítéséhez. A járművek irányítása viszont kifejezetten kellemesre sikeredett. Nagy élmény, amikor egy ugratóra teljes sebességgel felhajtunk, s megugrik a gépünk. Véleményem szerint tanácsos egérrel és billentyűzettel egyaránt irányítani, mert szerintem így lehet a leghatékonyabban harcolni.

A Battlezone egy egészen kellemes játék. A bevezető küldetések is érdekesek, de ahogy haladunk előre a történetben, úgy lesznek a missziók is egyre keményebbek. Most egy tippek-trükkök szekciónak kellene következnie, de itt úgy érzem át kell adnom egy másik jól ismert személyiségnek a szót. Az történt

ugyanis, hogy Laza, a tördelő meglátta, amint a szerkesztőségben teszteltem a Battlezone-t. Ilyenkor nem szól egy szót sem, csak leül, és figyel azzal a nagy szemeivel. Mindig ezt csinálja. Gyengébb idegzetű emberek ilyenkor zavartan elhajtják onnan, de én már megszoktam. Hiába, ő már csak ilyen. Amikor befejeztem a tesztelést, és el akartam zárni a dobozt, félvállról még odavetette, hogy legyek már olyan jó, s ne rakjam el, mivel megnézné egy kicsit. Hát lehet egy ilyen kérésnek ellenállni? Aztán másnap, amikor a beugrottam a szerkesztőségbe, meglepve tapasztaltam, hogy már két küldetéssel előttem jár. Aztán valahogy nem volt időm foglalkozni a dologgal, de ő azért szakított rá. Megpróbáltam megbeszélni vele, hogy írja meg a cikket, mivel ő sokkal jobban ért hozzá, de nem volt hajlandó. Pedig mindent megígértem, kezdve a mogyorós csokitól egészen a sörig. Végül látta, hogy nem tud lerázni olyan átlátszó ürügyekkel, mint hogy nincs időm, meg fürdetni kell, ezért alkut kötöttünk. Én megírom az általános részt, ő meg a tippek-trükkök szekciót. Következzen tehát a Laza, aki szintén végigjátszotta, és nagyon szerette volna, ha Ő is beleszólhat a cikkbe, nem úgy mint más vélemény, mert a véleményünk szerintem megegyezik.

Fegyverekről röviden

Scout - egy gyorsan építhető, kevés lőszerrel ellátott, fordulékony, gyors felderítő gépecske. A sebessége miatt ajánlott használni, bár a fegyverzete igen silány.

Tank - a küldetésekben mindig ebben a gépben kezdesz. Igen jó a kezdő fegyverzete, de fejleszteni mindig érdemes - lásd tippek. Épp elég lőszerrel van ellátva, ami egy ideig jó szolgálatot tesz. Most hívnám fel a figyelmet, hogy a lőszermennyiségeket azért írom így, mert az egyes fegyverfajtáknál teljesen más és más. Érdemes gyártani belőle egy jó párat, de nem épp a legolcsóbb mulatság.

Rocket Tank - Sebessége és mozgékonysága hasonlít a sima Tankra. Alapfegyverzetén nem érdemes változtatni, hiszen nagy távolságból képes - még ha terepakadály is van előtte - leszedni az ellenséges épületet a Hornet segítségével.

Turret - Talán a legfontosabb a bázis védelmét ellátó egységek közül. Nagy szerencse, hogy a programkészítők nem a megszokott módon alkalmazták - mármint ahova lerakod, ott is marad -, hanem mobilizálhatóvá tették. Ezáltal az egész bázist behálózó védelmi rendszert hozhatunk létre 4-5 darab telepítésével. Egyetlen "hátránya", ha rosszul tervezted meg a védelmet, akkor bizony hamar kilövik őket.

Light Tank - Fordulékony, az egyes mozgó egységek védelmére nagyon is alkalmas, sőt mivel fegyverei között szerepel a rakéta is (Hornet), ezért jól használható "rejtett" egységek kifüstölésére. Természetesen nem egy sok lövést kibíró fajta, viszont olcsó.

Bomber - Bár csak sima rakétákkal van felszerelve, hatékonyságuk így duplán igencsak jónak mondható. Alkalmazható épületek ellen, mivel rakétái nem igazán szeretik követni a célt.

APC - Bevallom őszintén, nem igazán láttam értelmét ennek a járműnek - vagy csak nem használtam ki -, mivel fegyvere nincs. Bár támadni lehet vele???!!!

Howitzer - Bázis közelében használni életveszélyes!!! Magas

BATTLE ZONE
»STRATÉGÁK AKCIÓBAN«
ModernMedia
www.activision.com
ACTIVISION

hegyeken vagy egy hegy túloldalán lévő ellenséges egység megsemmisítésére kiválóan alkalmas. Igaz, nem teljesen értem, miért raktak neki 4 csövet, mert a lőgyorsasága bizony hagy némi kívánnivalót, ráadásul csak az egyik csövét használja.

Walker - Erre nem tudok mást mondani; jó páncélzat, jó fegyverek, rengeteg lőszer, hegymászó képesség, viszont nagyon lassú.

Scavenger - Talán nem kell különösebben beszélnem róla, hiszen aki ilyen stílusú játékkal játszik, az már tudja "A játékban mindig kell, hogy legyen egy gyenge pont, ami ráadásul nagyon fontos". A lényeg, legyen mindig belőle legalább egy, de inkább 100. Ő gyűjti be nekünk az úgynevezett Bio-Metalt, ami természetesen a fegyvereink, járműveink fő alkotóeleme.

Tug - Néha kell csak használni egy-egy küldetésben. Nem mozgatható tárgyak hurcolászására alkalmas.

Recycler - Ide gyűlik a Bio-Metal. Vele tudunk mindenféle más hasznos épületeket gyártani. Ezeket most hadd ne soroljam fel.

Armoury - A játék legötletesebb épülete. Nagyon nagy szükség van rá. Bár nagy távolságban már nem annyira hatékony, de mindenképpen kell. Tőle lehet utánpótlást - lőszer, fegyverek, alkatrészek - beszerezni. Nagyon ajánlom a figyelmetekbe.

Itt most nem írtam le minden járművet - hiszen a kézikönyv erre való -, csak azokat, melyeket

küldetéseim teljesítése közben kellett használnom. *Aki szerette volna olvasni a t0bbi egységet is, vagy valahol elakad a küldetésekben, írjon a guru@mail.datanet.hu-ra, ígérem a CD FAQ rovatában, vagy emailban válaszolok.* Természetesen lehetne még írni a Constructor által előállítható épületekről, de igazság szerint nem igazán volt idő a küldetésekben arra, hogy ezeket ki lehessen használni - például Satelite, amihez kell két S-Power torony és egy Comm Tower, ráadásul hely sem igen akad rá. Egyedül talán a Barracks-t és a Silo-t említeném meg.

Barracks - Mivel minden egyes járművet emberek irányítanak, ezért egy adott küldetésben 10-15 emberünk van, és ezek erősen fogynak. Erre szolgál ez az építmény, mellyel "embereket lehet készíteni".

Silo - Hogy ne kelljen messzire vinniük a gyűjtögető Scavangereknek a fémet, érdemes lerakni egyet-egyet az útvonalra, ahol közlekednek, vagy ahol sok a fém.

Tippek

- Nem árt néha egy-egy egységet hátrahagyni a bázis védelmére.

- 2 tank mindig fedezzen téged a keresgélésnél.

- Nem biztos, hogy a saját tankod a legjobb!

- Ha kirobbantják alólad, akkor használd nyugodtan az ellenfél tankját, mert ez azzal az előnnyel is jár, hogy nem vesznek rögtön észre,

csak amikor már elkezded lőni az ellenfél egyik egységét.

- Ha a tankodat az ellenfél kilövi a bázisa közelében, nyugodtan navigálj az egyik épület tövébe vagy egy fedezékbe, és onnan plazma gunnal le tudod szedni az épületeket. Egyébként sok küldetést így sikerült megcsinálni az utolsó pillanatban.

- Ha már tudsz gyártani Armoryt - a lehető legjobb találmány a programban - , akkor érdemes a játék elején még egy AT-Stabbert rakatni a gépedre, később viszont inkább Flash Cannont és még egy Splintert vagy egy Pop Gunt. A hatékonyságukról az előbbiekben olvashattok.

- Mindig építs Armoryt ha teheted, feltétlenül használd ki a benne rejlő lehetőségeket, dobáltasd az útvonaladat tele Repair és Ammokkal, hogy esetleges töltényfogyás esetén visszavonuláskor legyen mit felvenni.

- Ha kilövik alólad a járművet, akkor hívj egy másikat, és vetesd fel vele magad.

- Vigyázz a Scavangerekre! A hiányuk általában igen nagy gondot tud okozni.

- Ha a cél egy magas hegyen van, akkor csak gyalogosan vagy lépegetővel tudsz feljutni.

- Ha elkészül egy Hownitzer, azonnal mondjuk neki, hogy kövessen minket, mert ha megtámadják a bázist, akkor nem az ellenfél fogja a legnagyobb csapást ránk mérni.

- Amint tudod, telepíts le egy Armouryt!

Mocsy&Laza

Info

- Activision
- Activision
- Akció-Stratégia

- P120
- 210 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- "C&C"
- Mechwarrior

92%

Téged is vár egy titokzatos, felfedezésre váró világ...

AZ X -AKTÁK™

UNRESTRICTED ACCESS

FOX INTERACTIVE™

Ezentúl másképp nézed majd az X-Aktákat!

épzeld el,hogy böngészőszoftvered segítségével egy titkos kormányzati oldalra kerülsz, ahol a befejezetlen, lezáratlan akták között kutathatsz, barangolhatsz. Rejtvényeket oldhatsz meg, követheted és segítheted az elakadt ügyek, rejtélyes bűnügyek megfejtését - mindezt interaktív, sokszor három dimenziós, fimjelenetekkel és hangokkal telitűzdelt hálózati felületen - otthonról, a számítógéped mellől...

Windows '95 CD-ROM

rországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselete. Minden jog fenntartva!
Információ: EcoBIT Multimédia 1077 Bp. Wesselényi u. 25. Tel.:(1)351-3078; www.ecobit.hu

Soldiers at War

CSÚSZVA-MÁSZVA A GYŐZELEM FELÉ

Vannak, akik szeretik, vannak akik nem, mindenesetre a Jagged Alliance annak idején egy teljesen új műfajt teremtett a stratégia-játékok kedvelőinek. Újat mondok, mert bár nagyon hasonlított, főleg a komoly háborús játékokra, mégis más volt, valahogy azt az oldalát fogta meg a számolgatós, lépegetős és lövöldözős kategóriának, ami a Panzer sorozat a tankos, repülős kategóriában. Viszonylag könnyen emészthető volt, buli volt lövöldözni, ugyanakkor a komplett sziget bejárását nagyon sokféleképpen el lehetett képzelni, így hát nem is csoda, hogy siker volt, legalábbis a hozzáértők körében. A folytatás már nem volt ennyire népszerű, és az első megjelenő klónt (Wages of War) is mérsékelt tetszésnyilvánítás fogadta.

A hosszú bevezetőre azért volt szükségem, hogy lássátok, egyrészt az etalon a mai napig a Jagged Alliance, másrészt nem jelent meg olyan nagyon sok program ebben a kategóriában, hogy ne tarthatna érdeklődésre számot az SSI új üdvöskéje, a Soldiers at War.

A második világháború menetébe kapcsolódunk be a rendelkezésünkre álló csapattal, ellenfeleink a németek és általában az olaszok közül kerülnek majd ki, de más harcoló nációkkal is találkozhatunk. Mi természetesen a büszke amerikai csapatot irányíthatjuk, hiába, ők mindenkivel felveszik a versenyt. A programban logikai láncba szedve kapjuk ugyan a küldetéseket, de valójában inkább csak az ok-okozati összefüggés tartja össze a scenario pályáit. Valamilyen átvezető cselekmény persze mindig van, de ne számítsunk semmi extrára.

A küldetések során embereink fejlődnek, azonban egy kicsit mindig dilemmában leszünk, hiszen a lehetséges 32 fickó bármelyike szívesen eljön velünk egy kicsit lövöldözni, valahogy nincs semmi késztetés arra, hogy akár vigyázzunk rájuk, akár mindegyiket betanítsuk. Persze, ettől függetlenül muszáj lesz, mert a fejlődés életbevágó lehet, de az utánpótlást sem hanyagolhatjuk el, mert lesznek olyan szituációk, ahol a helytelen csapatválasztásból adódóan biztos, hogy veszteségeket szenvedünk. A felszerelési tárgyaknál igazából arra kell figyelnünk, hogy a speciális, a küldetéshez szükséges tárgyakat magunkkal vigyük (pl. aknakereső vagy drótvágó), mert ezek hiányában a Mission Restart menüpontot biztos meg fogjuk látogatni. Ha kiválasztottuk a fickókat, a következő szempontok alapján nézzük végig a felszerelésüket:

- nem árt, ha minél több embernél van elsősegély doboz
- a kiválasztott fegyverek mellé csomagoljunk uzsonna gyanánt muníciót is a fegyver kapacitásának megfelelően
- ne feledkezzünk meg a rádióról
- legyen kés és marokfegyver, akinél csak lehet
- a kézigránát hasznos dolog, nem kell elpocsékolni, de legyen nálunk mindig

Több típusú fegyverből választhatunk barátaink számára, próbáljuk meg úgy alakítani a kelléktárat, hogy minden fajta fegyver fellelhető legyen, de persze azért csak módjával. Én mindig is előnyben részesítettem a pontosabb,

de kevesebb lőszert befogadó puskákat az UZI típusú fegyverekkel szemben. Persze, ez nem jelenti azt, hogy nem volt ilyen a csapatban, de jobban szerettem a sebészi pontosságú lövéseket, mint a szórást. Apropó szórás. Arra nem árt, ha felkészülünk, hogy a tereptárgyak nagy mértékben befolyásolják a kilátást és a lövéseket, nagyon könnyen elakadnak a golyók. Igaz ez az előttünk kóricáló saját katonákra is. Az említett szórásnak megvan az a tulajdonsága, hogy pattognak a golyók, és hiába jelez a gép nagy találati százalékot, ha össze-vissza repülnek a skulók. Egyszóval figyeljünk oda a küldetések céljára a felszerelések kiválasztásánál, meg egyébként is.

Ha belépünk a játéktérre, akkor jobb, ha előbb egy kicsit ismerkedünk a lehetőségekkel, mert korántsem szokásos a megjelenítés. A variációk megnövelésének érdekében a terepet magassági szeletekre bontja a gép, 1-től 7-ig vannak számozva a szintek. Ebből következően az alacsonyabb szinten állva nem láthatjuk a magasabb szinten lévő dolgokat. Egyrészről ez nagyon hasznos dolog, hiszen a házak szintjeit külön-külön is megnézhetjük, de ugyanakkor abszolúte felesleges is, hiszen ha bekapcsoljuk a rácsozat megjelenítését, akkor pontosan látszik a terep, inkább csak zavaró, hogy állandóan kapcsolgatnunk kell, hogy mindent lássunk. A rálátást a pályára nem lehet változtatni, nagyon nehéz néha megtalálni az embereinket a dzsungelben.

Kezdjük el tehát az akciót, induljunk az alapoktól. Az extra tevékenységek kivételével leggyakrabban haladni és lövöldözni fogunk, így kezdjük ezekkel. A terepen állhatunk, térdelhetünk, vagy éppen feküdhetünk. Mindegyiknek megvan az előnye természetesen. A fekvő helyzetben nyújtjuk a legkisebb célpontot az ellenségnek, de ez inkább csak a tereptárgyak mögötti hasalásra igaz, igen nagy valószínűséggel belénk trafálnak, ha csak lefekszünk a porba. A térdelés egy fokkal használhatóbb, de persze ilyenkor még nagyobb felületet kínálunk a ránk leselkedőknek. Minél jobban kidugjuk orcánkat annál jobban látjuk az ellenséget, és persze ő is minket. Nagyon rossz ebből a szempontból a véleményem, hiszen lehet, hogy reális a program, de ha olyan jól tud célozni a saját körében, akkor miért nem lő ugyanilyen hatásfokkal a mienkben, mindezt úgy, hogy baromi messze vagyunk tőle, és mi még alig látjuk. Persze azért itt bejátszanak a fegyverek is, hiszen kis barátunknak már a második körben távcsöves puskái vannak. Hmmm... Ha nem ácsorgunk, akkor megyünk, mégpedig normál tempóban, szaladva vagy éppen kúszva. Az utóbbi nyújtja a legnagyobb védelmet, és értelemszerűen futva csapjuk a legnagyobb zajt. Szégyen a futás, de hasznos, szól a mondás, és igazat beszél, hiszen vannak olyan helyzetek, ahol csak ez menthet meg minket. Nagyon hamar megérthetitek miről van szó, ha a harmadik küldetést elkezditek, ahol is egy tank vigyorog a megjelenő csapatra. Ha beállítjuk a mozgás típusát, akkor egészen a következő hasonló parancsig így mozog, de csak az aktuális emberünk! Ugyan csak félig, de azért ide tartozik a fordulás is, mely természetesen szintén akciópontot rabol.

A másik alaptevékenység a lövöldözés. A nálunk levő

A PÁLYASZERKESZTŐ

Igazából nem sok értelmét láttam, hogy bedobozoljam ide nektek a szerkesztőt, aztán megváltozott a véleményem, amikor megnéztem. Mint programot egyszerűen csapnivalónak tartom, mert átláthatatlan és szinte kezelhetetlen, azonban van egy nagy előnye, melyet főleg a kezdő játékosok tudnak majd kihasználni. Mivel az építéshez mindent be kell tudni állítani, így nem csoda, hogy itt mindent be lehet állítani. Remek alkalom ez arra, hogy a különböző helyzetekre hogyan készüljünk fel, arról az apróságról nem is beszélve, hogy itt az összes fegyver és felszerelés is. Komolyan csak csodálkoztam, hogy mi mindenre volt idejük a programozóknak. Mint egy tárlatban, érdemes egyszer végignézni a kínálatot, hiszen ezek után már tudhatjuk, hogy mire számítsunk.

ember fejére pottyan, igazából ha pontos a találatunk, akkor is előfordulhat, hogy a paciens felkel a robbanás után. Persze.

Beszéljünk most egy kicsit az összképről. Nagyon tetszettek az apróságok (pl. az ellenséges náci parancsnok csizmás, tányérsapkás alakja, meg az, ahogy járkál és faggatja a foglyokat), de az már kevésbé, hogy rendkívül aprólékosra sikeredett az irányítás és a kezelés. Tudom, hogy ennek a játéknak nem az a lényege, hogy rohanjunk, hanem alaposan meg kell rágnunk mindent (bár ennek ellentmond a bármikori save lehetősége), de ettől függetlenül kényelmetlen a program nagyon sok esetben. Az meg tényleg nagyon zavaró tud lenni, hogy a gép egységei folyamatosan jobbak, mint a mieink (persze ez lehetséges, de nem mindig), egy idő után az ember megunja, hogy még a játék elején is

fegyverekkel tudunk sorozat vagy egyéni lövéseket leadni simán vagy célzottan. A sorozat/egyes kapcsolót a kiválasztott fegyver képe mellett találhatjuk meg, a célzott lövés kis kapcsolóját, pedig a jobb gombbal előjövő kis menü AIMED SHOT ikonja jelöli. Ez utóbbinál jóval többet eszik lövésünk akciópontjainkból, de nagyobb lesz az esély a találatra. Amikor a látható ellenfélre mozgatjuk a kurzort, akkor ha beállítottuk, megjelenik a találati esély %-a. Igazából 70-80 felett érdemes kísérletezni, de persze szorult helyzetben lehet kevesebbről is. Ha a POINT SAVING pont be van kapcsolva, akkor rmindig marad a mozgás után annyi pontunk, hogy egy jót odapörköljünk.

Következzenek az extra funkciók és érdekességek ömlesztve. A lehetséges ezernyi fegyver közül kiemelkedik (szó szerint) a tank, melyre külön menü vonatkozik, hiszen lehet forgatni a tornyát, újra kell tölteni, bele lehet menni és persze meg lehet védeni, egyszóval buli. Ehhez egy kicsit hasonló a nehéz géppuska is, melyet szintén telepíteni kell a használat előtt. A felszerelési tárgyak pótlásáról a terepen elhelyezkedő Samu típusú hullák gondoskodnak, melyek sok mindent rejthetnek a térképtől kezdve a lőszeren át a komolyabb fegyverekig. A harc közben nem sok időnk lesz kutatgatni, azonban érdemes a gép kérdésére nemmel felelni a pálya megnyerése után és egy kicsit ott maradni keresgélni. Csak módjával tudunk magunkkal vinni bármit is, arról nem is beszélve, hogy többet sohasem járunk arra. Ha nagyon gyanús valami, akkor körbe tudunk nézni (LOOK AROUND), sok érdekességet fedezhetünk így fel.

Nagyon hasznos újítás a sebesült cipelésének lehetősége, bár ilyenkor értelemszerűen a cipelő mással nem igazán tud foglalkozni. Buli viszont a tüzérségi és mozsár támogatás kérése, mely nagyjából 3-4 kör múlva érkezik, és egy 7x7 kockás területen hat valahol, arrafelé, ahol mi kértük. A pontosság nem nagy erényük, de persze előfordulnak jó lövések is, egy tank kilövése például nagy élmény. A két fegyver között az egyik a járművek, míg a másik inkább a gyalogság ellen hatásos. A gránátot tartom az egyik leghasználhatatlanabb fegyvernek a játékban. Azon kívül, hogy folyton az csak trükközve lehet veszteség nélkül megoldani a pályát. Az pedig a csúcs, hogy időnként egyszerűen új ellenséges egységek lépnek be a pályára, melyről még pofátlanul értesít is minket a program. Egyszóval lehet vele játszani, de sok bosszúságunk lesz vele. Persze így utólag visszagondolva az élet is ilyen, a háború meg főleg, úgyhogy a realitás igencsak dicséretes ismérve a játéknak.

Bear™

INFO

- MINDSCAPE
- SSI
- STRATÉGIA

- P100
- 157 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB COMP.

- JAGGED ALLIANCE
- WAGES OF WAR

75%

Tetszett a Fifa '97? Rajongasz a Fifa '98-ért? Akkor most jött el a Te idŏd!
A Fifa '98 csak a kezdet volt...a világbajnokság még hátravan!

WORLD CUP 98

Az Electronic Arts az 1998. évi labdarúgó világbajnokság alkalmából egy olyan exkluzív játékot ad ki, amely nem hiányozhat egyetlen focirajongó számítógép-tulajdonos polcáról sem!

TE IS JÁTSSZ AZ ARANYCSAPATTAL!

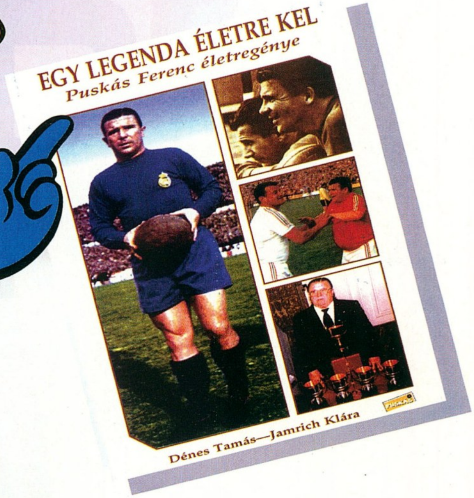
- Továbbfejlesztett grafika
- Kényelmesebb irányítás
- A világbajnokság összes csapata
- Még intelligensebb ellenfelek
- Régi döntők újrajátszási lehetősége
- Magyar kézikönyv!

Az eddigi összes világbajnoki döntő újrajátszható az egykori csapatokkal és játékosokkal, mindez teljesen korhű grafikai megvalósításban!
A magyar kiadáshoz limitált számban a Puskás "Öcsi" életrajzát bemutató könyvet adjuk ajándékba, amely a világ legnagyobb labdarúgójának életútját meséli el!

FIFA
For the Good of the Game

FRANCE 98
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS



Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselete. Minden jog fenntartva! A hirdetésen szereplő képanyagok, logók és márkanevek szerzői jogvédelem alá tartoznak, felhasználásuk csak a tulajdonos engedélyével történhet! (c) 1998 Electronic Arts - EcoBIT Multimédia Kft. Információ: EcoBIT Multimédia Kft. 1077 Budapest Wesselényi u.25. (1)-351-3078

WINDOWS 95
PC CD-ROM

Rebellion

AVAGY: AZ ELSŐ STRATÉGIA-KÍSÉRLET A STAR WARS UNIVERZUMBAN

Gondolom nem én vagyok az egyetlen, aki nagy várakozással nézett eme program elébe: egy jó kis űrstratégia (á lá Master of Orion) a Star Wars univerzumban – ebből csak jó dolog sülhet ki! Ráadásul a Lucasarts az egyik kedvenc kiadóm – gyakorlatilag minden játékuk tetszett, amivel elkezdtem játszani! Mindeme bevezető után be kell vallanom, hogy kicsit keserű szájízzel kezdtem el bepötyögni ezt a cikket! Voltak pillanatok, amikor leesett az állam, de sajnos ezek elég ritkán és leginkább a videók nézegetése közben fordultak elő! Maga a játék korántsem váltott ki ilyen nagy lelkesedést belőlem... De nézzünk csak mindent szép sorjában!

Amennyiben már olvastad a gépkönyvet és/vagy szeretnéd magad felfedezni a játékot, akkor "a Birodalom vagy Lázadók" pont után hagyd abba az olvasást: onnantól főleg a játék koncepciójáról, illetve a véleményemről lesz szó. Az addigi részekbe igyekszem belezsúfolni általános tippjeimet és tanácsaimat – ez talán még számodra is hasznos lehet! Persze nem minden fog ide beférni, de hát valami motiváló tényezőt hagyni kell, különben ki olvasná végig a cikket?

A JÁTÉK ELŐTTI PILLANATOK

Az installálásnál semmi gond nem fordult elő – eddig semmi probléma (hála istennek már vége annak a korszaknak, amikor nekünk kellett összeimádkozni minden programot)! A bevezető videó előtt mindenki üljön le vagy nézze meg, hogy hova fog lehuppanni! Bevallom elég sok Star Wars játékkal játszottam, de ezek a videók jelentik eddig az abszolút csúcsot!

Az első videó közben bekerülünk egy Shuttle belsejébe, ahol meg kell hoznunk első komoly döntésünket: kinek az oldalán kezdjük el a játékot (a videó ennek megfelelően folytatódik majd)! Több beállítási lehetőség is van:

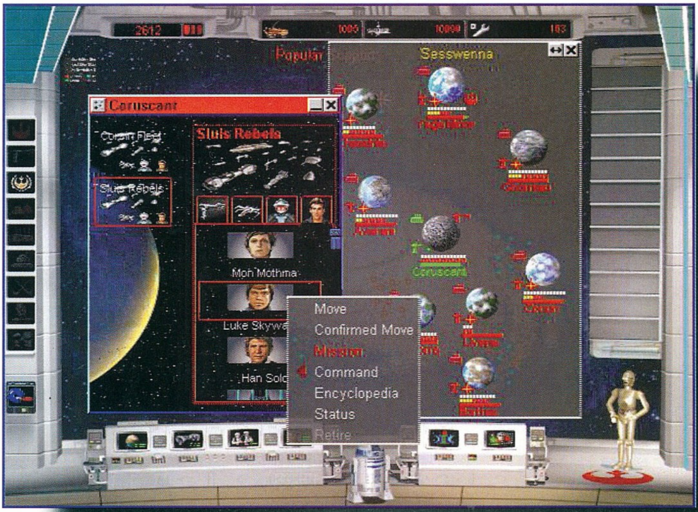
- a nehézségi szint leginkább a kezdeti erőviszonyokra van hatással. Minél nehezebb szinten kezdünk, annál kevesebb bolygónk és persze erőforrásunk van, az ellenfélnek persze arányosan több. Ha a lázadókkal jatszunk, akkor a közepes nehézségi szint elég jól reprezentálhatja az erőviszonyokat (vagyis hátrányunkat)... Játék közben a nehézségi szintnek már nincs semmiféle befolyása: személyes tapasztalataim és a gépkönyv szerint sem!
- a játék végcélját tekintve

kétféle játékmód van: az egyikben csak a bázisok (Rebel Headquarters illetve Coruscant) elfoglalása a cél, a kiterjesztett módban még két-két kulcsembert is el kell fognunk (a Császárt és Vadert, illetve Mon Mothmát és Luke-ot). Nyilván ez az utóbbi a nehezebb, mert ha a kulcskarakterekkel állandóan mozgunk, akkor elég nehéz elkapni őket, ami főleg vesztésre álló állásnál igen jó időhúzó taktika...

- a Galaxis méretének megválasztása leginkább a játék hosszúságát befolyásolja majd! Mivel a lázadók mozgathatják főhadiszállásukat, a nagyobb Galaxis nekik előnyösebb (jobban lehet bujkálni és több idő van felépíteni valamilyen normális flottát).

- természetesen lehet egymás ellen is játszani a Rebelliont: csak kétjátékos üzemmód van, a már szokásos módokon (Internet, LAN, soros kábel). Mivel ezt nem teszteltem, erről most nem mondok okosokat, a konfigurálásról részletesen mesél a gépkönyv, a játszásról pedig... Nos, arról nem mesél, de szerintem a lázadóknak nem sok esélyük van...

A sztorit remélem nem kell elmesélni senkinek – aki nem látta legalább egy tucatszor a Star Wars trilógiát, az úgysem fog ezzel a játékkal játszani! Egyébként az első Halálcsillag elpusztítása után kezdődnek az események, vagyis amikor a Birodalom igazából elkezdi üldözni a Lázadókat. Időben eljuthatunk akár a Return of the Jedi végéig is: bár korántsem fog minden úgy történni, ahogy a filmben (főleg, ha a Birodalmat segítjük és nem állítjuk túl nehézre a nehézséget magunknak).



A Birodalom vagy a Lázadók?

Akármelyik oldalt választjuk is, mindenképpen érdemes figyelni egy-két apróságra! A legfontosabb, hogy minden olyan (belső) rendszerben, amit hosszútávon is tartani akarunk, legyen egy Construction Yard (aminek segítségével további épületeket húzhatunk majd fel)! Elvileg lehetőség van más szektorokból is építeni egy-egy bolygóra, de ez a késedelem általában végzetes szokott lenni...

A Galaxis egyébként két részre van osztva: a belső, fejlett rendszerekre és a peremvilágokra. Mivel a belső rendszerek sokkal jobban kiépítettek, érdemes kihasználni az itt meglévő fejlett bolygók építési kapacitását! Mindkét oldallal arra kell törekednünk, hogy ezen rendszerek legalább felét megszerezzük!

Ennek eléréséhez azonban gyökeresen eltérő taktika szükséges a Birodalommal és a Lázadókkal! Mivel kezdetben a Birodalomnak sokkal erősebb a flottája, birodalmi játékosként arra kell törekedni, hogy igen gyorsan erővel meghódítsuk a belső szektorok kulcsbolygóit (amiken Construction Yard van) és lehetőleg gyorsan blokád alá vonjuk az űrhajó, illetve földi egységek építésére alkalmas helyeket. Mivel a lázadóknak kezdetben nincs a csillagrombolóhoz mérhető hajójuk, némi vadászfedezettel ezekkel a csatahajókkal szinte kedvünkre mozoghatunk!

Természetesen nem szabad elfelejtkeznünk az új karakterek beszervezéséről (erre a Császár vagy Darth Vader képes) és a titkos aknamunkáról sem: a kommandós egységek és a Noghri halálosztagok igen olcsók, érdemes minél gyorsabban felrakni egy csomót a hajóinkra és orbitális pályáról módszeresen irtani az ellenfél karaktereit (Cool! Ezt a lázadók nem tudják!), illetve rombolni az épületeiket. Ne felejtsük: az a szektor, ahol az ellenfélnek nincs Construction Yardja, hosszútávon szinte biztos a miénk! Főleg, ha a másik szektorból érkezett újat is gondosan felrobbantjuk...

Tapasztalataim szerint a fejlesztőmunkában is jobb a Birodalom: nekem több olyan karakterem volt, aki tudott valamit (űrhajót, földi egységeket illetve épületeket) fejleszteni – érdemes ezeknek is gyorsan nekifogni!

A Lázadók módszerei egészen mások (szerencsére – ez a program egyik komoly erénye)! Mivel a flottájuk jóval gyengébb (gyakorlatilag nincsen használható csatahajójuk), nekik inkább a diplomáciára kell építeni! Csak mellesleg jegyzem meg, hogy a lázadóknál találmány a Nebulon-B fregatt és a Calamari Cruiser is (az A-wingről nem is beszélve)! Micsoda marhaság ez, kérem??? Azért, hogy több legyen a találmány, olyan hajókat sem adunk meg szegény lázadóknak, amikkel a sztori szerint már régen rendelkezniük kellene? Mellesleg a Birodalom is kénytelen lesz többek között kifejleszteni a Tie Bombert(!) és az Interceptort(!) is...

Szóval ott tartottam, hogy diplomácia: a lázadóknak négy olyan karaktere is van, aki képes új karaktereket beszervezni! Mon Mothma, Han Solo és azt hiszem Luke és Leia is (bevallom én csak Mon Mothmát és Solot használtam erre a célra, ezért vagyok kissé bizonytalan a másik kettőnél). Szóval gyorsan bővítenünk kell karaktereink körét és diplomáciai úton terjeszkedni... Hajóépítésnél főleg a vadászokra koncentráljunk (más értelmes lehetőség szinte nincs is...)! Tapasztalataim szerint 4-5 osztag X-wing már meg tud szorítani egy Victory osztályú csillagrombolót, ha annak nincs vadászfedezete! Sajnos a játék kezdeti szakaszában Coruscant meghódítása elérhetetlen álom marad (rengeteg Tie vadász és egy csillagromboló védi) és átmenetileg valószínűleg a

Sesswenna szektort is fel kell adnunk. Ha Yavinon van űrhajóépítési lehetőség, akkor próbáljuk vadászokkal megvédeni, de kulcsembereinket mindenképpen távolítsuk el onnan. Én, mint Birodalom sosem támadtam ki oda, de a gép általában bosszúállóbbnak bizonyult...

Ha véletlenül összefutnánk olyan hírekkel, hogy a birodalom Halálcsillagot épít, akkor ne habozzunk rengeteg Infiltrator egységet odaküldeni és felrobbantani, mielőtt kész lesz! Noha nem mindig érdemes bolygókat robbantgatni vele (a népszerűség igencsak megsínyli), de űrcsatában is félelmetes ellenfél – egy lövéssel bármilyen űrhajót megsemmisít, a benne hordozott rengeteg katonáról és vadászról nem is beszélve...

Kezelés

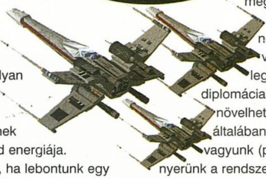
Látszik, hogy a fiúk a Lucasarts-nál milyen rendszerre fejlesztették a programot! Gyakorlatilag a Win95 minden fontosabb kezelési funkcióját átvették! Ha valahol megállunk a kurzorral, rövid helpet kapunk, ugyanúgy mozgathatjuk, nyithatjuk és zárhatjuk az ablakokat, ugyanúgy kell kijelölni több egységet stb. Abból a szempontból mindenképpen hasznos a dolgok ilyetén szervezése, hogy szinte mindenki számára ismerősek ezek az opciók – az már más kérdés, hogy szerintem elég sok ablakban kevés az információ és egy idő után az ablakok állandó nyitogatása, zárása és odébbhelyezése elég idegesítővé válik. Valamit javít a dolgon, hogy itt is eltehetünk ablakokat (a Taskbarhoz hasonlóan) és később egy mozdulattal megnyithatjuk őket, de ez nem változtat a véleményemen, hogy jobban is meg lehetett volna szervezni a különféle ablakokban lévő információkat!

Bolygómenedzsment és épületek

Már az eddigiekben is utaltam rá, hogy a játék lényegében három dolog körül zajlik: az egyik a bolygómenedzsment, a másik a csaták, a harmadik a karakterek.

Nyilván nem fogok mindenre kitérni, de azért néhány fontos dologról szót ejtek. Az egyik ilyen a bolygók tulajdonságai:

A bolygó stilizált képe alatti legfölső csík az energiapontok száma – csak olyan bolygóra lehet új épületet felhúzni, amelynek még van szabad energiája. Értelemszerűen, ha lebontunk egy épületet, akkor felszabadul egy egységnyi. Ezt az opciót egyébként érdemes használni, mert teljesen értelmetlen mindenhol mindent építeni! Inkább specializáljuk a fixen a kezünkben lévő bolygókat: elég kellemes dolog, amikor húsznaponként kapunk egy új csillagrombolót az orbitális dokkokból...



Az alatta lévő csík a bányák/rendelkezésre álló nyersanyag arányát mutatja. Vagyis ha még van szabad hely, akkor van kiaknázandó nyersanyag a bolygón. Ne felejtsük el, hogy finomító (refinery) is szükséges ahhoz, hogy ténylegesen használhassuk a kibányászott nyersanyagot! Általában érdemes a bányák és a finomítók számát közelíteni egymáshoz és mindenhová építeni őket, ahol nem akarunk nagy gyártóbázist létesíteni. Egyébként ezek menedzselése lehet az, amit idővel rábízhatunk robot segédeinkre...

A harmadik csík a népszerűség mutatója. Természetesen nem mindig azé a bolygó, aki népszerű a lakosság körében (a tulajdonost a bolygó nevének színe jelzi), de sokkal könnyebb megtartani egy bolygót, ha népszerűek vagyunk. A legkönnyebben diplomáciai küldetéssel növelhető, de ha általában sikeresek vagyunk (például csatákat nyerünk a rendszerben), akkor is növekszik.

A játékban nem túl sok fajta épület van: bánya (mine), finomító (refinery), háromféle egységépítő és ezek fejlettebb változatai, bolygópajzs (ez fontos, mert ha egy bolygón kettő vagy több pajzs van, akkor nem lehet földi katonákkal elfoglalni – legalábbis amíg áll a

GALÉRIA

pajzs!), lézerágyú illetve ennek fejlettebb változata. Van még egy ionágyú is, és csak a Birodalomnál a Halálcsillag-pajzs. Slussz! Minden épületből az alapot megkapjuk a játék elején, a fejlettebb változatokat találmányként kell majd megszereznünk... Hát mit mondjak... Nem vitték túlzásba a fiúk...

Minden épületről (hajóról, rendszerről stb.) részletes infót kaphatunk a beépített adatbázisból, így ezeknek a felsorolásával most nem lopom tovább az időtöket! Az első játék előtt mindenképpen érdemes ezt átböngészni...

Karakterek

Szerintem ez a játék legjobban eltalált része! Sokféle karakter van (összesen kb. 60), sokféle tulajdonsággal és speciális képességgel. Ezen képességek egy része elég egyértelmű: a diplomácia, kémkedés és harci értékek (ez arra jellemző, hogy mennyire tud védekezni közelharcban a karakter), valamint a vezetői képességek (ez például lázadó bolygó leverésénél használatos) nem igényelnek különösebb magyarázatot.

Bizonyos karakterek képesek nekünk kutatásokat végezni űrhajók, földi egységek, esetleg épületek területén. Némelyek akár több területen is! Ezeket a karaktereket minél gyorsabban jutassuk egy stabilan a mi kezünkben lévő bolygóra, ahol van a kutatási területüknek megfelelő épület! A birodalmiaknál például Coruscant lehet ilyen központ – ráadásul ha mindenféle épület van rajta, akkor folyamatosan lehet növelni a bolygó védelmét is...

Még három fontos tulajdonság van, ez pedig a különféle parancsnoki rangok! Ha egy karaktert kinevezünk valamivé, az a környezetében lévő egységek harci tulajdonságát javítja! A General a földi harcban, a Commander a vadászoknál, az Admiral pedig a csatahajók irányításánál (űrharc és bombázás) jelent bónuszokat. Mindezek természetesen a bolygókon is érvényesek! Vagyis, ha egy bolygón egy General vezeti a védelmet, akkor oda jóval nehezebb leszállni és a gerillaakcióknak is kisebb az esélyük a sikerre...

Végül még egy tulajdonság maradt: az erő! Az erőben magas értéket felmutató karakterek - állítólag - gyorsabban fejlődnek, felderítik az árulókat (ha rosszul mennek a dolgok, akkor ilyenek is lesznek!) és természetesen használják ezen képességüket más erőt használó karakterekkel szemben! Mindenképpen érdemes Luke-ot felfejleszteni ezen a területen (elküldeni Dagobára és utána sok küldetésre elzavarni), mert ez a legegyszerűbb módja a Császár és Darth elkapásának...

Űrcsaták

Ez a terület pedig szerintem az egyik leggyengébb része a programnak – amennyiben a földi csatát nem számítjuk, ahol szinte csak végeredmény számítás van! Bár az igaz, hogy az űrharcban legalább valami lehetőségünk van a dolgok befolyásolására... Az automatikus eredményszámítás használatát nem javaslom, mert igen furcsa - és általában számunkra negatív - eredmények szoktak születni!

Az űrcsatában lehetőségünk van az események teljes leállítására és eközben parancsok kiadására (a jól ismert rendszer, ugyebár...). Alapvetően két dolgot kell meghatároznunk minden hajónak: a követendő útvonalat (ennek nem sok értelme van, de jól hangzik - részletesebben lásd a gépkönyvben) és a célpont típusát (vadász vagy csatahajó). Csatahajóknál a képernyő jobb szélén láthatók a különféle rendszerek: két nagyobb kijelzőn a hajótörzs és a pajzs állapota, és öt kisebben pedig a kritikus rendszerek. A pajzstöltő (ez az egyetlen, ami úgy is sérülhet, hogy a pajzsot még nem lőtték le), a fegyverek, vonósugár generátorok (ez nem minden hajón van!), hagyományos- és hiperhajtóművek.

Vadászok esetében sajnos nem vagyunk képesek megnézni a sérüléseket, pontosabban, hogy hányan maradtak még az eredeti tizenkettőből!

Végül még néhány gomb maradt a kamera kezelésére. Ennek legfőbb funkciója, hogy kinagyítva a képet jót röhöghessünk a vadászok szuper mozgásán és a kanyarodó lézerlövéseken!

Fejlesztés

Már korábban említettem az épületfejlesztések fantasztikus számát! Nos, a hajókkal és a földi egységekkel sincsen ez másképpen! 11 féle új hajó és 3 féle új földi egységet fejleszthetünk ki mindkét oldalon, ami nevetségesen kevés! Szó esett arról is, hogy számos olyan hajótípust is a fejlesztendők közé tettek, amit nem kellett volna. Tudom, hogy a Star Wars univerzumban nem lehet csak úgy új hajókat és egységeket kitalálni, de ez akkor sem elegendő! Arról meg már kifejtettem a véleményemet,

hogy a felkelők semmilyen normális hajót nem kapnak és olyan hajókat is ki kell fejleszteni mindkét oldalon, ami a sztori szerint már régen esedékes! De sajnos nem ez az egyetlen hiba... Nem tudom például, hogy a felkelőknek minek vadászokat szállító hajó, amikor minden gépüknek van hiperhajtóműve... Másra nem tudok gondolni, mint hogy egyszerűen több űrhajó legyen a játékban! Arra már gondolni sem merek, hogy a birodalmi oldalról hová tűnt a Tie Advanced, vagy hogy ki találta ki a pajzsok erősségét (csak hasonlítsuk össze a hajókat – találunk majd néhány meglepő adatot)!

Egyéb fontos megjegyzések, tippek

Az egyes oldalak fő stratégiájáról már beszéltem, itt már csak néhány kiegészítő tippet szeretnék közzétenni, meglehetősen kaotikus sorrendben, ahogy éppen eszembe jutnak:

- a Jedi tréninggel nekem gondjaim voltak. Ezt úgy kell kijelölni, hogy Darth vagy Luke ÉS az oktatandó karaktert együtt kiválasztjuk (mint Windowsban, a CTRL billentyűvel) és együtt ráklikkelünk egy szövetséges bolygóra, majd kiválasztjuk a tréning küldetést. Luke nyilván csak akkor tud oktatni, ha már maga is elég sokat tud ehhez (ez általában a Dagobáról való visszatérése után lesz)!

- a különböző karakterek, épületek és hajók mögötti hátteret érdemes figyelni, mert ez is utal az állapotra! Például a négyzetrács azt jelzi, hogy az adott egység építés alatt van, a csillagos háttér pedig a hipertérben való tartózkodásra utal (szállítás vagy utazás).

- ha Luke a Dagobán van, vagy Han Solot próbálják kiszabadítani a barátai (rá állandóan vadásznak a fejvadászok – ha sikeresek voltak, akkor kerül a fiú befagyasztva Jabbához), akkor a Birodalom nem tud beavatkozni az eseményekbe! Vagyis nem érdemes odaküldeni egy flottát a Tatuinhoz, úgysem fogunk elkapni senkit...

küldetéseknél lehetőség van egységeket elterelő hadműveletre (decoy) beosztani! Ezzel növelhetjük a küldetés esélyét a sikerre, ugyanis ha pusztán több egységet küldünk el, akkor a lebukás esélye is nő! Az ilyen álcaegységek elterelik a védők figyelmét, de ha lebuknak, a fő küldetés még folytatódik!

- szerintem kissé követhetetlen a nyersanyagok, finomított anyagok és az utánpótlás kezelése (az előző kettő folyamatosan termelődik, az utóbbi fix értékekkel növelődik minden bánya/finomító páros üzembe állítására). Mindegy: a lényeg, hogy nekem nem nagyon volt gondom semelyikkel sem: elég gyorsan foglalgattam el a bolygókat, később pedig (amikor már a Construction Yard-okat nem használtam, mert minden bolygón nagyjából a szükséges infrastruktúra volt) a robotsegédre bíztam a kezelését, aki szintén többet termelt, mint amennyit kellett.

- blokád alá vont bolygókon nincsen termelés! Természetesen ide vagy innen szállítani sem lehet semmit...

hasonlóképpen nincsen semmilyen termelés a lázadozó bolygókon! Ezzel kapcsolatban figyeljük, hogy mennyi egység kell a rend fenntartásához (abban az ablakban van ez kiírva, ahol a bolygón lévő katonák számát ellenőrizhetjük). Amíg meg nem támadják a bolygót, addig lényegében mindegy, hogy milyen egységekkel tartjuk fenn a rendet – támadás esetén egy jó tábornok (general) és néhány kemény egység ajánlatos!

- az űrből való bombázás erősen morálcsökkentő az adott rendszerben. A katonai célpontok bombázása jár a legkisebb presztízsveszteséggel, a polgári céloké a legtöbbel...

- néha történnek véletlen események (például természeti katasztrófák), de ezek száma elég kevés és ritkák is!

- a kommandós és egyéb különleges egységeket a célponthoz minél közelebbről érdemes indítani (orbitális pályán keringő űrhajóról vagy a szektor egy másik bolygójáról), mert ekkor ide térnek vissza és nagyon gyorsan visszaküldhetők. Természetesen sok támadásból egy előbb-utóbb sikeres lesz...

- sérült csatahajóink és vadászaink maguktól is javulnak, de nyilván sokkal gyorsabban, ha olyan baráti rendszerben vannak, ahol hajógyár is található...

- minden elfogott egység mellé kell egy saját karaktert (vagy annak megfelelő egységet, például Noghri kommandót) tenni, aki azt kísérgeti. Eleinte dühöngtem, hogy miért nem hajlandó Leia szépen lemenni Coruscantra, ahol a Császár várta (mondjuk megértem...), de aztán rájöttem erre az apróságra! A kísérő egység kijelölése a már ismert módon, a CTRL gombbal történik.

Személyes vélemény

Mostanában már minden leírást úgy készítek, hogy játék közben egy papírra jegyzem a pozitív és a negatív dolgokat, amivel játék közben találkozom – így nem kell az emlékezetemre hagyatkoznom, amikor a véleményemet megformálom. Ebben az esetben – meg kell vallanom – a negatív elemek listája jóval hosszabb volt... Persze lehet, hogy csak én vártam többet a programtól, mint amennyit nyújtani tudott! Azért mindenesetre összeszedem ezeket, nehogy az a vád érjen, hogy csak összevissza dobálózom a megjegyzésekkel (amiről már szó volt, azt csak egy mondattal említem). Kezdjük a pozitív elemekkel:

- a videók nagyon szépek, de sajnos nem túl sok van belőlük! Játék közben lényegében csak a két robot animálgat a főképernyőn! A játék vége felé még láthatunk pár szuper videót, de összességében sem túl sokat!

- a karakterrendszer nagyon jól

eltalált. A küldetések variációi és ezek kombinációi nagyon sokat javítanak a játékon. A speciális tulajdonságokkal azonban néha baj van! Például elég korán elkaptam Luke-ot, de kb. 500 napig üldögélt Coruscanton, mire eszébe jutott, hogy itt az ideje a végső összecsapásnak. Pedig Vader és a Császár szép türelmesen várt rá...

- összességében nagyon szép a grafika, legalábbis a stratégiai játékok között mindenképpen kiemelkedő!

- A Star Wars univerzum is sokat dob a játékon. Biztosan sokan szívesen üdvözlik majd az ismerős karaktereket és a filmek sikere valószínűleg a játékeladásokban is megmutatkozik majd...

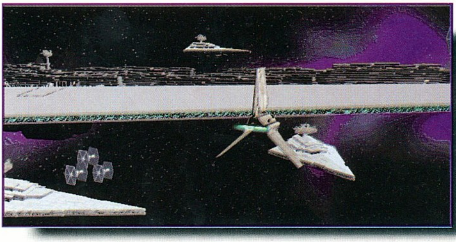
Szerintem ezen elemek emelik ki a középszerből a programot. De mik azok, amik miatt szerintem elmarad a Master of Orion II. vagy akár az IG1 színvonalától? Ezek egy része komoly koncepcionális probléma, mások apróságok, amik viszont legalább olyan bosszantóak lehetnek:

- a gyenge fejlesztésről, a kevés és néha meglepő "újdonságokról" már beszéltem

- az irányítás előnyeiről és hátrányairól is szó volt már. Összességében inkább negatív a megítélésem, bár inkább az elrendezéssel és a szervezéssel voltak problémáim, nem a koncepcióval.

- az űrcsata problémáiról és a földi harc teljes hiányáról is volt már szó

- nem láttam egyértelműen jelölve, hogy mikor elavult egy információ egy rendszerről! Nyilván akkor aktuális egy infó, ha a kémünk éppen megadta nekünk, de hogy mikor avul el, arról semmiféle visszajelzés nincsen (például elhalványul a képe)...



- nagyon komoly problémának tartom, hogy az épülő, úton lévő és megérkezett flották között nincsen egyértelmű különbség! A flotta ikonja azonnal megjelenik a célhelyen, de a valóságban még nincs ott és több ablakba is be kell menni, hogy megtudjuk, mikor is fog megérkezni. Grafikusan és kiírva is jelölni kellett volna a különbségeket...

- hasonlóképpen a karakterek mozgása is elég furcsa időnként! Mivel nem kell nekik űrhajó (ez még esetleg elfogadható egyszerűsítés), de az már semmiképpen, hogy időnként "eltűnnek". Például megtudtam egy kémemtől, hogy egy ellenséges karakter egy semleges bolygóra érkezik mintegy 40 nap múlva. Odaálltam egy flottával és odaküldtem egy csomó kommandóst, de az illető eltűnt – meg sem jelent a találkán... Egyszerűen semmi hír nem volt róla... Mivel tudom, hogy a hiperűrben nem tud megfordulni, annyit azért megtudhattam volna, hogy átcsúszott a blokádon!

- meg lehetett volna oldani azt is, hogy a hiperűrben lévő hajók is kiránthatók onnan (ez például egész értelmes találmány lett volna), ráadásul nem ismeretlen trükk a Star Wars univerzumban!

- kicsit erőltetettnek érzem, hogy a lázadók is kaptak Interdictor osztályú hajót! Persze ki kell egyenlíteni az esélyeket, de nem így... Mivel a lázadók csatahajói gyorsabbak, körülvétellel is megoldható lett volna a menekülés megakadályozása (legalább ennek az opciónak is lenne valami értelme!). Azt meg nem is merem javasolni, hogy esetleg az ionágyúk kezelését is meg lehetett volna oldani az űrcsatáknál...

- apróság, de az enciklopédiában scrollozgatni kell, hogy minden infót meglássunk a hajókról! Szerintem sokan észre sem veszik a nem túl jól látható scrollbart és nem nézik meg ezeket az infókat – pedig hasznosak!

- szerintem a küldetéseknél nem ártott volna előre jelezni, hogy mekkora az esélyünk a sikerre! Nekem elég gyakran az volt a benyomásom, hogy a gépnek minden sikerül, nekem meg semmi. Szabotázsakcióim általában nem sikerültek, míg az én egységeimet elég rendesen robbantgatták szerteszét...

- elég butaságnak tartom, hogy semmilyen módon nem lehet több építési parancsot kiadni! Egy idő múlva mást sem fogunk csinálni, mint az építőhelyek között kapcsolgatunk. Persze rá lehet bízni a segédrobotra a gyártást, de nem mindig áll a helyzet magaslatán – például a gyártási és szállítási időket elég rosszul minimalizálja...

- nem tartottam túl nagy ötletnek, hogy ha blokád alá vonok egy bolygót és az ellenfél ki akar törni, akkor nem tudom pontosan, hogy merről merre kell mennie a flottáknak. Például mi lett volna, ha van egy adott pont (nyilván az én hajóim mögött), amit el kell érniük, hogy elmenekülhessenek. Nálam egyszerűen az ellenfél hajói megálltak, nem csináltak semmit, majd elugrottak a hipertérbe. Fogalmam sem volt, hogy most merről jöttek és merre mentek – mindenesetre a bolygónál nem voltak!

- A felderítésnél nem tudom miért nem kezelhetők normálisan a felderítők! Tiszta röhej, hogy a birodalmi felderítő robotom minden bolygó után visszatér a bázisra – tulajdonképpen azzal megy el az idő, hogy ide-oda utazgat! Nem tudom, a lázadóknál mi a helyzet, mert velük már nem is így derítgettem fel. Egyszerűen odaküldtem egy kisebb flottát (az nem jött vissza állandóan), de akkor minek kellenek a felderítők?

Mindezen problémák miatt csak a közepesnél valamivel jobbnak

INFO

- LucasArts
- LucasArts
- Stratégia

- P90
- 10 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Master of Orion I
- Master of Orion II
- Imperium Galactica

82%

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!

Országos hálózat
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat

Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjcsomagok
kapcsolt és közvetlen vonali szolgáltatásainkra egyaránt

ISDN, közvetlen vonali szolgáltatások belső hálózatokat
üzemeltető ügyfeleink részére

professzionális Web-design extra szolgáltatásokkal
WWW oldalak ingyenes elhelyezése

24 órás Internet segélyszolgálat

ingyenes Internet-oktatás és szoftvercsomag
a legnépszerűbb programokkal

DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató

Új címünk: 1023 Budapest, Zsigmond tér 10.

Tel.: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-5800 • www.datanet.hu • info@datanet.hu

2N Bt.

PC szerviz

Számítógépek:
- javítása
- összerakása
- felújítása
- kártyák cseréje
- rendszerek összerakása
- karbantartása
- szaktanácsadás

AMIGA szervizelés!!!

06-30 403-211

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TV TUNER VGA kártyák

■ **PV TVplus:**
64 bit PCI VGA 1MB EDO
max. felb.: 1280x1024
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video capture
MPEG + saját audio egység

■ **PV 3D Combo TV:**
64 bit PCI 3D VGA
4MB RDRAM!!!
230 MHz RAMDAC
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
FM rádió (opció)

■ **PV Magic TV:**
komplett külső TV
teljes képernyő
távirányító
video bemenet

■ **PV PlayTV:**
PCI TVtuner kártya
bármilyen VGA kártyához jó
teletext
FM rádió (opció)

OLD MAN Tuningműhelye

HardWerem-96 KFT.

Budapest, VI. Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

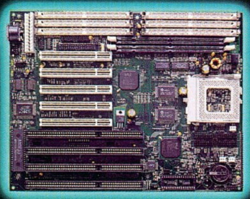
- 100MHz-en tesztelt SDRAM
- Válogatott processzorok
- A legújabb 83MHz-es alaplapok
- Használt cucc beszámítása

E-mail: oldman@mail.matav.hu

Árjegyzék: http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6326/

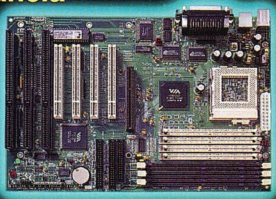
On-Line HardWare Fórum: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

TYAN 3 év garancia — A jövő alapjai



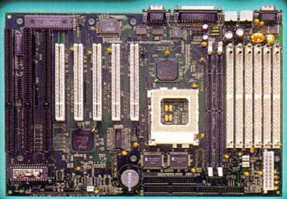
Titan Turbo AT
S1571

- 50-83MHz támogatás
- 4 PCI, 4 ISA
- Intel TX chipset
- 512MB memória
- 512kB cache
- UDMA és PIO 4 Mode
- Flash BIOS
- 2 soros, 1 párhuzamos port



Trinity
S1592

- AGP-s Pentium alaplap
- 50-83MHz támogatás
- 5.5 órajelszorzó, Core 2.2V-3.5V
- 4 PCI, 3 ISA, 1 AGP
- VIA APOLLO VP3 AGP chipset
- 1GB memória
- 512kB cache
- UDMA és PIO 4 Mode
- Flash BIOS
- 2 USB, 1 IR, 2 soros, 1 párhuzamos, 2 PS2 csatlakozó
- ACPI, YEAR2000 és PC98 szabványnak megfelelő



Titan Turbo ATX
S1573

- 50-83MHz támogatás
- 5 PCI, 3 ISA
- Intel TX chipset
- 512MB memória
- 512kB cache
- UDMA és PIO 4 Mode
- Flash BIOS
- 2 soros, 1 párhuzamos port, 2 PS2 csatlakozó, 2 USB

Designed for Microsoft® Windows NT® Windows®95

HERTA KFT
1075 Bp., Dohány u. 37.
Tel: 322-2232, 322-7846

← Megvásárolhatók →

KOMEL KFT
1118 Bp., Csikihegyek u. 12.
Tel: 246-8411, 246-2734

OK SVED

Hivatalos TYAN disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

3 év garancia

2 évesek lettünk!

Születésnapunkon Mi ajándékozunk meg Benneteket!!!

A POLGÁRSOFŐR ISKOLA (Üllői út. 46. 333-2210) jóvoltából a májusban tagságit váltók között egy "B" KATEGÓRIÁS JOGOSÍTVÁNYT SORSOLUNK KI!!!! (A tanfolyamot persze el kell végezni...)

ORC GAMELAND FANTASY KÁRTYA KLUB!

Újdonság!

Könyvek, újságok, társasjátékok, paklik, kiegészítők laponként is!
Star Wars, Magic the Gathering, Dark Age, Mítosz...
Tagoknak akár 20% kedvezmény! (kockadobás)

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 284-1471, 283-0230/36 - Az erzsébeti Csilliben
Nyitvatartás: H-P: 10.[00]-20.[00], SZ-V: 10.[00]-18.[00]
1078 Budapest, Erzsébet krt. 21. Tel.: 06-20 441-564 - A Wesselényi u.-i 4-6 megállónál
Nyitvatartás: H-P: 10.[00]-18.[00], SZ: 10.[00]-13.[00]

10% kedvezmény az Orc Klub vásárlóinak

Semper Fi!

TENGERÉSZGYALOGOSOK AKCIÓBAN

Mindenki nap mint nap szembesül azzal, hogy körbeveszik a „hagyományos" cselekvések, események, formák, ízek. Bár legtöbben jól érezzük magunkat a „hagyományos" körülmények által biztosítottnak látszó nyugalomban, ennek ellenére mindannyiunkban valahol ott az igény a kalandra, az ismeretlen keresésére, a változatosságra. Ezek a vágyaink csak még erősebben előtörnek, mikor leülünk a képernyő elé. „Hagyományos" környezetünk óvó burkában maradva, értelmünk minden képpontrezdülésre érzékeny csápjai kinyúlnak, hogy átvegyék a képernyőre vetülő kihívás lüktetésének ritmusát. A sors kegyetlensége folytán ezen a létsíkon igen sebezhető vagyok.

Bár, mint legtöbbször, most is a szkepticizmus védőmágiájával felvértezve adtam át magam a Semper Fi-nek, de mégis rettenetes dolog történt. Az első órákban csak méregettük egymást.

Kerestük a látható gyenge pontokat a másik védelmi mechanizmusán.

Majd hirtelen ráébredtem, hogy elvesztem. Agyamban megszólalt a vészharang: ez egy „hagyományos" stratégiai játék!!!

Csak teljes kipihentségemnek köszönhetően sikerült megőrizni elveszni hajlamos fejemet. Mikor ráébredtem, hogy jobb kezemmel továbbra is képes vagyok az egeret uralni, bal kezem a RESET gomb hatósugarán belül megvan a RESET gomb, valamint semmi sem gátolja meg, hogy tekintetemet levegyem a gyatrán digitalizált képről, akkor végigfutott rajtam a döntés: nincs kegyelem, kipróbálom.

A tengerészgyalogság tulajdonképpen egy igen hatékony kisebb hadsereg.

Földi, vízi és légi erőket is tartalmaz, melyekkel az amerikai hadsereg első csapást mérő részének gerincét alkotja. A világ bármely pontjára a lehető legrövidebb idő alatt eljutnak, hogy a küldetések széles skáláját végrehajtsák. Ezzel az elit harciegységgel szorosan összeforrt a tradíció, az összetartás és a harci képességek. Velük kell a csatákat megvívnunk.

A körökre osztott stratégiák legnagyobb gondja, hogy pont annyira áll távol a valós csaták

szimulációjától, amennyire azt el szeretnék érni.

Az időszeletek csökkenésével azonban a játszhatóság sérül a dinamikusabb taktikai lehetőség mellett. A Semper Fi-ben egy forduló kb. 6-7 perc, ami egy jó kompromisszum a körülmények által meghatározott harcmódhoz.

A fegyverzet jelenlegi és a közeljövőben zajló konfliktusok szimulációját teszi lehetővé. A három hadjáratban egy földközi tengeri sziget körüli arab viták, a Sivatagi Vihar és egy koreai hadszíntéren mérhetjük le képességeinket.

Egyedi küldetést egy tucatnál nem sokkal több közül választhatunk, de itt eljuthatunk Szarajevóba, Mosztárba vagy Kubába is.

Ha a hírekben újabb katonai eseményről hallunk, amelyben esetleg részt is kívánunk venni, akkor egy elég egszerűen kezelhető felületen egyedi küldetést is készíthetünk.

A játék grafikailag teljesen szokványos kivitelezésű. A DX5 támogatásnak köszönhetően még a térkép görgetése is teljesen elviselhető. A térkép egy nagy magasságból készült felvételhez hasonlít, igazán említésre méltó részleteket nem tartalmaz. A néhány eltérő tereptípus mellett a szintkülönbségnek is szerepe van, ami csak egy ki-bekapcsolható kontúrvonal képében válik láthatóvá.

A térkép jobb szélén hat panel tartalmaz minden információt és beállítási lehetőséget, amelyek balról jobbra rendre a következők:

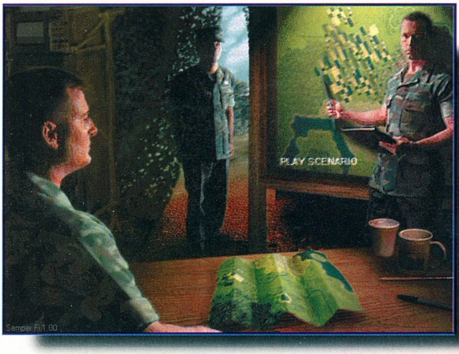
PARANCS PANEL

Itt láthatjuk az egység fegyverzetét, lőszerét, moráját, vagyis a legfontosabb adatokat. Itt határozhatjuk meg a használt fegyver típusát is. Ugyanitt megfigyelhetjük az ellenfél moráját is, ami meghatározó lehet a cél kiválasztásában.

TÉRKÉPEN KÍVÜLI ERŐK PANELE

A közvetett támadásokat tudjuk innen

kezdeményezni, amennyiben rendelkezésünkre áll valamilyen légi,



vagy tengeri egység. Minden ilyen egységnek csak meghatározott számú küldetést adhatunk.

Egység lista

Itt név szerint felsorolva látjuk az egységeinket. A + jelzéssel elátottak a parancsnokok, majd alattuk a szakasz többi tagja.

Egység adatok

A táblázat a fegyverek hatóerejét mutatja a távolság függvényében (R-távolság, P-hatóerő). A védettség (armor) és a létszám mellett, a panel alján láthatjuk, hányszor aktiválható még ez az egység a jelenlegi kör ideje alatt.

A kezelésben fontos szerepet játszik még a képernyő jobb alsó sarkában lévő két nagy nyíl, amelynek három funkcióját a közöttük levő kapcsolóval válthatjuk át. Ezekkel az egységeink között válthatunk.

A játék menete előre meghatározott számú körön át tart. Egy ilyen körön (turn) belül azonban többször is előfordulhat, hogy az ellenfél is lép.

Azt, hogy mikor ki lép, vagyis ki a kezdeményező, az minden fázis (phase) befejeztével újra meghatározásra kerül. Egy fázisban azonban csak igen korlátozott cselekvés áll rendelkezésünkre.

Az egységek egyedi mozgatása mellett, a parancsnokot aktiválva a teljes csapat egy fázison belül léphet. Ezt kihasználva jól koncentrálhatjuk az erőket egy pontra, amivel határozott rohamokat érhetünk el. A haladás útvonalát akár hex-ről hex-re is meghatározhatjuk mielőtt az egységet elindítanánk. A közvetlen érintkezés előtt pedig távolból is tüzet nyithatunk lőtávolon belül. A haladási és tüzelési távokról különböző színű árnyékolás tájékoztat a térképen.

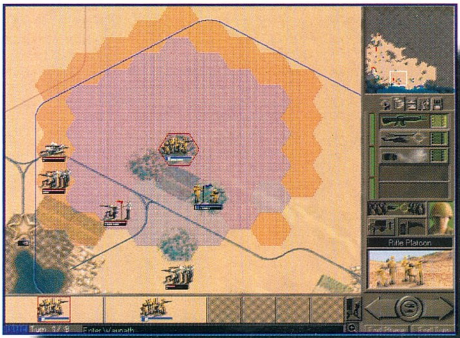
Az egységek megjelenítése is kellően informatív, ami lehetővé teszi, hogy ne kelljen különböző információs panelekben bújkálni, hogy egy átfogó helyzetképet kapjunk. Az egység sérültségét jelző csík alatt

láthatjuk, hogy az adott mezőn mennyi és milyen tűzerőt képviselő egység áll. Akár tíz egység is lehet egy mezőn, amennyiben kisebb kiterjedésűek. Hasznos a zsúfoltság egy helyen amikor egy ellenséges egység a közelben mozog, ugyanis ilyenkor alkalmi támadásban részesül az ellen minden egy helyen álló egységünktől.

A morál csökkenésével az egységek eljutnak egy pontra, mikor nem fogadnak több parancsot. Persze én egyáltalán nem értem meg ezeket a tengerészgyalogosokat. Nekem még ácsorogni se volt zérónál magasabb morálom a katonaságnál. Nem is az én fajtámról szól a game. Na a lényeg az, hogy minden forduló végén kicsit javul a morál... vagy nem. Ezen lehet segíteni egy kicsit, ha a parancsnokkal ráállunk az egységre.

Az egyetlen használható légi egység a helikopter. Csak önállóan mozoghatnak, de körönként kétszer is. A helikopterre a könnyű fegyverzetből is lehet tüzet nyitni, úgyhogy nem mindíg légvonalban a legrövidebb!

Természetesen van multiplayer játéklehetőség is. Valamennyi



küldetés játszható mindkét oldalról, de ezek ma már közhelyek.

Ami viszont még említést érdemel, az AI szerkesztő. Hogy valójában nevezhetjük -e mesterséges intelligenciának a játékosok gépi irányítását, vagy erre jobban illene valami más szó, az egy másik kérdés. A lényeg az, hogy a gép lépéseiben szerepet játszó paraméterek súlyozásával más-más 'taktikát' állíthatunk elő. Az hogy ezeket a paramétereket a programozók kiteregették, lehetőséget ad a gép gyengéinek kiismerésére, már akinek van elég türelme ezekkel számolni.

A játék grafikailag hozza a „hagyományos" stratégiák szintjét. Az egyszerűséggel lehet jellemezni megjelenítése mellett a kezelését is. Zeneileg viszont határozottan kellemesen fel van dobva. Egyik másik szám az ősöreg Wings hangulatát árasztja. Irakban még az arab világ jellegzetes vallási hangjai is bekúsznak a zene mellé.

A körök elosztása és egyáltalán a játék menete egész jól sikerült, ám ezen kívül semmi eredeti megoldással nem lehet találkozni benne. Nem is tudom igazán milyen értékelést lehetne írni egy ilyen játékról, azonkívül, hogy itt van egy újabb darab. Persze egyetlen játék sem tart örökké, ezért nem is baj ha itt van a következő. Valahogy megrekedt a stratégiák fejlődése. Ha belegondolok már a 8 bites gépeken is alapjába véve hasonló darabok voltak. Az utóbbi idők egyetlen továbblépését a sikeres egységek megtartását, továbbvitelét, a tapasztalati pont megjelenésében láttam, ami viszont itt kimaradt.

Végül pedig egy futtatási gondra hívom fel a figyelmet. A tesztgépben egy mezei S3-as graf. kártya volt, de a Semper Fi CD-n lévő directX5 nem nagyon akart menni vele (No hardware support). A játék az első scrollozásnál fagyott. Persze szerencsétek van ám! Az újság CD mellékletén található directX5-tel gond nélkül megy. De jó reklám volt mi?

Lázi

Info

● Interactive Magic	■ 486DX4-100	◆ Battles of Hanibal
● Interactive Magic	■ 36 MB HD	◆ Seven kingdoms
● Stratégia	■ 16 MB RAM	◆ SSJSSDD
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

71%

Termékkatalógus 1998

Forradalom az autóverseny játékok világában. A multifunkciós TOP GEAR kormány és pedál reálissá és izgalmassá teszi az autóverseny szimulátorokat. Indítsd be a motorokat, sorakozz fel a rajtvonalnál és légy készen egy fantasztikus élményre. Az élmény élethűsége lélegzetelállító lesz.

A Logic 3 joystick-jai megállják a helyüket bármilyen játékban. Legyen az egy csak előre és mindenkit lelőni „shoot-em up" vagy egy érzékenyebb repülőszimulátor.
A megbízható és pontos Logic 3 joystick-ok a legjobbat hozzák ki a PC-s játékokból. A PC Phantom joystick olyan extra gombokkal is el van látva mint egy különálló T-alaku gázkar vagy a két fokozatban állítható tűzgomb.

A többfunkciós joystick-ok amelyek dinamikus mozgást tesznek lehetővé. Az automatikus kalibrálás és a gázkar csak néhány a Logic 3 extra képességei közül. Válassza a Logic 3 több mint 10 funkcióval rendelkező joystick-jait.

Kitűnő funkciók, masszív kivitelezés jellemzik a Logic 3 joystick-okat. Felépítésük minden játékhoz alkalmassá teszi őket, ugyanakkor masszív és formatervezett darabok. Maximális kontrollt és lehetőséget bíztosítanak a játékosnak.

PC

JT 226 Kormány és pedál

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szögkiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

PC

JT 227 Kormány és pedál

- Saját központi technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szögkiválasztás
- LCD vezérlő panel
- Dinamikus felbontás ellenőrzés
- Programozható nyomógombok
- Gáztartó
- Sebességváltó
- Gáz és fék pedálok

PC

JT 250 PC Phantom Joystick

- 4 db nagysebességű mikrokapcsolós tűzgomb
- Dupla gyorsaságú automata tüzelő
- "T" alakú tolóerő vezérlő
- 4/8 irányú nézetváltó kapcsoló
- Biztos fogású kar
- 15 lábú fém csatlakozó

PC

JT 251 Tornado PC

- Analóg joystick PC-re
- Automata tüzelő
- 2 db tűzgomb
- Extra hosszú kábel

PC

JT 272 PC Dominator

- Analóg joystick számítógéphez
- 4 irányú nézet vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- Funkció vezérlő panel LED
- 4 db fél és automata tűzgomb
- Jobb és -balkezes játékmód
- CH vagy Thrustmaster kiválasztó programkapcsoló

PC

JT 271 PC Charger

- Analóg joystick számítógéphez
- 4 db tűzgomb
- Funkció vezérlő panel LED
- Fél és automata tűzgombok
- Automata gyorstüzelő vezérlő és kiválasztó gomb
- A talapzaton található gombpárok jobb és bal kezesek számára

PC

JT 273 PC Terminator

- Analóg joystick számítógéphez
- Automata kalibrálás az X és Y tengelyen
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- 4 db fél és automata tűzgomb
- CH vagy Thrustmaster kiválasztó programkapcsoló

PC

JT 275 PC Professional Joystick

- 4 irányú nézetváltó kapcsoló
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- Automata gyorstüzelő vezérlő
- 4 db fél és automata tűzgomb
- Programozható nyomógomb rendszer
- CH / Thrustmaster kiválasztó mód
- Programozható műveletek
- Finom mozgás
- LCD panel

PC

JT 253 PC Attack

- Digitális joystick számítógéphez
- Ergonomikus , kényelmes forma a jobb vezérelhetőségért.
- 2 db tűzgomb
- Növelt sebességű automata tüzelő
- Gyors, automatikus visszatérés a központi pozícióba.
- Extra hosszú kábel

PC

JT 257 PC Tracker

- Analóg joystick PC-re
- 2 db tűzgomb
- Automata tüzelés
- Extra hosszú kábel
- X és Y tengely vezérlő

PC

JT 254 PC Strike

- Analóg joystick számítógéphez
- Ergonómikus kényelmes forma
- 2 db tűzgomb
- Növelt sebességű automata tüzelő
- Extra hosszú kábel
- Automatikusi pozíció visszaállás
- X és Y geometriai tengely vezérlő

PC

JT 258 PC Invader

- Analóg joystick számítógéphez
- 4db tűzgomb
- Automata tüzelés
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Extra hosszú kábel
- X és Y geometriai tengely vezérlő

A Predator és a Protector a két legjobb fegyver ami valaha is készült egy komoly játékos számára. A Logic 3 két pisztolya nagyon sok hasznos funkcióval van ellátva. A Predator Dual Platformos, azaz PSX és Saturn konzol gépekre is köthető. Egyre több játék kompatibilis és játszható a Logic 3 pisztolyaival is.

GUNS

- Könnyű csatlakoztathatóság a Predátor fegyver modellekhez
- Továbbfejlesztett célzórendszer

JT 4008 Superscope

JT 400 Predator gun

- Dupla formáció PlayStation-höz és Saturn-hoz
- Két sebességű automata tüzelő
- Automata újratöltő és automata tüzelő mód
- Torkolattűz imitáló LED

GUNS

JT 4002 Protector gun

- Könnyűfegyver PlayStation-höz
- Lőszertöltő gomb
- 3 sebességű visszatöltő rendszer
- Precíz fényérzékelő a pontos célzáshoz
- Finom szerkezetű indítógomb
- Speciális fegyverek indítására szolgáló gomb
- Önálló automata tüzelő

SATURN PSX N64

JT 426

Top Gear kormány és pedál

- Három az egyben: N64-hez, PSX-hez és Sega-hoz
- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög kiválasztás
- Programozható sebességváltó és pedál
- Memóriakártya bővítőhely N64-re

SATURN PSX N64

JT 428

Arcade stick

- Három az egyben: N64-hez, PSX-hez és Sega-hoz
- Önálló automata tüzelő
- Finom mozgás
- Programozható nyomógomb
- 10 db tűzgomb
- Automata gyorstüzelés vezérlő
- Programozható műveletek
- Analóg és digitális kimenet
- LCD kijelző panel
- Memória kártya bővítő hely N64-re

SATURN PSX N64

JT 427

Top gear pro Kormány és pedál

- Három az egyben: N64-hez, PSX-hez és Sega-hoz
- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög választás
- Programozható váltó és pedál
- Memória kártya bővítőhely N64-re
- LCD képernyő
- Programozható nyomógomb

SATURN PSX N64

JT 413

Challanger pro

- Három az egyben: N64-hez, PSX-hez és Sega-hoz
- Több pozíciójú digitális vezérlő
- 3D-s analóg ikerkarok
- Önálló automata tüzelő
- Finom mozgás
- Automata gyorstüzelő vezérlő
- 10 db tűzgomb
- Programozható nyomógomb
- Programozható műveletek
- Memória kártya bővítő hely N64-hez
- LCD kijelző panel

A Logic 3 termékei többségét a Tri-Format technológiával készíti, így mind a három nevesebb konzol géppel működnek: N64, PSX és SATURN. Ilyen a TOP GEAR kormány és pedál, az Arcade Stick és a Challanger Pro Control Pad. Ez nagy előny a kiskereskedő egységek számára, amelyek egy kisebb raktárkészlettel is el tudják látni a végfelhasználókat, akik akár több típusú konzol gépből is válszathat.

SATURN PSX

JT 406

Explorer pad 32

- Dupla formáció – PSX-hez és Saturn-hoz
- 8 db tűzgomb (6 db harci játékokhoz is)
- Automata tüzelő
- Finom mozgás
- 8 irányú vezérlő
- Ergonómikus kialakítás
- LED kijelző panel

SATURN PSX

LG 500

Univerzális hordtáska

- Hordtáska az összes konzol típushoz
- Könnyű vízálló táska
- Kézi és válltáskaként is használható
- Elkülönített részek és zsebek a tartozékoknak

A Sega Saturn egy 32-bites konzol gép, amely már több millió felhasználót örvendeztetett meg remek játékokkal.
A Logic 3 több termékkel is támogatja ezt a géptípust. Némelyik joypad dual platformos: csatlakoztatható PSX-hez és SATURN-hoz is.

N64

JT 376

N64 Trident pad

- Digitális / analóg vezérlő
- 8 irányú hüvelykujjas kurzor
- 3D-s analóg kar
- 9 db tűzgomb
- Memória kártya bővítő hely

N64

JT 390, JT 391

N64 Memória kártya

- JT 390 Pontos memória terjedelem – nem tömörített (256K)
- JT 391 Pontos memória terjedelem – nem tömörített
- 4 szerese a szabványos kazetta kapacitásnak (1MB)

N64

JT 377

N64 Trident pro pad

- Digitális/analóg vezérlő
- 8 irányú hüvelykujjas kurzor
- 3D-s analóg kar
- 9 tűzgomb
- Önálló automata tüzelő
- Finom mozgás
- LED kijelző panel
- Memória kártya bővítő hely és kijelző

A Logic 3 folyamatosan bővülő termékskálával rendelkezik a Nintendo 64-es konzoljaihoz is. Konnektor kábelek, N64 joypad-ek és memória kártyák egyaránt megtalálhatók a kínálatban. Az N64-es technológia lehetővé teszi az analóg és a digitális vezérlést is, hiszen a Logic 3 joypad-ek fel vannak készítve erre a funkcióra is.

PSX

JT 403

Control Station A/F

- Sony PlayStation kompatibilis
- 8 tűzgomb
- Automata tüzelő mód
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Kézhez illő forma
- Extra hosszú vezeték

PSX

JT 490, JT 491

PSX memória kártya

JT 490

- Kártyánként 15 memória blokkot menthet el
- Menteni és másolni lehet a játékpozíciókat
- Nem tömörített memória

JT 491

- Kártyánként 60 memória blokkot menthet el
- Menteni és másolni lehet a játékpozíciókat
- Nem tömörített memória

PSX

JT 413

Challenger pro

- Három az egyben: N64-hez, PSX-hez és Sega-ra
- Több pozíciójú digitális vezérlő
- 3D-s analóg ikerkarok
- Önálló automata tüzelő
- Finom mozgás
- Automata gyorstüzelő vezérlő
- 10 db tűzgomb
- Programozható nyomógomb elrendezés
- Többszörösen programozható műveletek
- Memória kártya bővítő hely N64-hez
- LCD kijelző panel

A Logic 3 teljes PSX irányítási és csatlakoztatási rendszereket kínál. A Logic 3 PSX joystick-jai a legfejlettebb áramköri technológiákat alkalmazzák. Sokfunkciósak és megbizhatóak.
A sorozatban megtalálhatóak a csúcskategóriájú joypad-ek, joystick-ok, memóriabővítők és csatlakozó kábelek, amelyek minőségi alternatívát jelenthetnek a PSX termékek körében. A fejlettebb termékek villámgyorsan reagálnak, kényelmes a fogásuk és masszív felépítésűek. A memóriabővítő kártyák valós méretű, nem tömörített memóriát nyújtanak.
A csatlakozó kábalek között van Smart, Extension és Link.

PSX

JT 401

Control Station pad

- Sony PlayStation kompatibilis
- 8 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Kézhez illő forma a könnyebb vezérelhetőségért

PSX

JT 402

Station master pad

- Sony PlayStation kompatibilis
- LED kijelző panel
- 8 automata tűzgomb
- Finom mozgásvezérlő
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő

PSX

JT 411

PS Dominator Joystick

- Sony PlayStation kompatibilis
- 8 tűzgomb
- Választható fél vagy automata tüzelési funkció
- LED kijelző panel
- 4 irányú nézet kapcsoló panel
- Digitális, analóg és Namco módban választható vezérlés
- Finom mozgás

Logic 3

A Logic 3 a 16 bites rendszerek számára is fejleszt és gyárt joypad-eket. A Logic 3 SNES és Megadrive joypad-ek szintén élvonalra törtek kategóriájukban. Ebben a kategóriában is bevezették a Dual Format csatlakozókat, így az ezzel ellátott joypad-ek a SNES-re és Sega Megadrive-ra is köthetők.

A játékos villámgyors reakcióit kombinálva egy remek digitális eszközzel teszik a Logic 3 „control pad"-et élvezetessé. A termékskála folyamatosan kiváló pontszámokat és értékeléseket kap a számítástechnikai magazinoktól. Az 1997-es sorozat kiegészült egy sor olyan termékkel is, amelyek olcsóbbak, de nagy értéket képviselnek a 6 gombos Control Pad kategóriában. A TRIDENT sorozat a digitális és analóg módot is ismeri. A Logic 3 control pad-ek nagyon megbízhatóak, tartósak és nagyon sok funkciót nyújtanak.

A Logic 3 egerek először 1992-ben jelentek meg. A Speedmouse sorozat mára a megbízhatóság és a pontosság standardját képviseli az egerek között.
A Speedmouse Mini nem csak nagyon kicsi, de 6000 dpi-os paramétere is meggyőző.

A Logic Speed-mouse egerei ergonómikus tervezésűek és többfunkciósak. A sorozat széles skálán kielégíti a felhasználók igényeit, ízlés és ár tekintetében egyaránt. Az egerek felépítése és formája a Speedmouse sorozat minőségét hivatott kihangsúlyozni.
Az egerek kiemelkedő érzékenysége fokozza a kényelmes használatot.

PC

JT 262
PC Power pad

- Digitális pad PC-hez
- 4 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Félautomata és automata tűzgombok
- Új fogású forma
- Extra hosszú kábel

PC

JT 264
PC Action pad

- Digitális pad IBM PC-hez
- 6 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Két sebességű automata tűzgomb
- Egyszerű forma, könnyű vezérelhetőség
- Extra hosszú kábel

PC

JT 267
PC Master pad

- Digitális pad IBM számítógéphez
- Funkció vezérlő panel LED
- 8 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Félautomata és automata tűzgombok
- Automata gyorstüzelő vezérlő
- Új fogású forma
- Extra hosszú kábel

PC

JT 266
PC Swift pad

- Digitális pad IBM PC-hez
- 6 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Fél és automata tűzgombok
- Elegáns átlátszó, egyszerű vonalú forma
- Két sebességű automata tűzgomb
- Extra hosszú kábel

PC

JT 268
PC Explorer pad

- Digitális pad IBM számítógéphez
- 8 db tűzgomb (ebből 6 gomb harci játékokhoz ajánlott)
- 2 automata tűzmód
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Új fogású forma a könnyebb vezérléshez
- Extra hosszú vezeték

PC

JT 265
PC Sprint pad

- Digitális pad IBM PC-hez
- 6 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Félautomata és automata tűzgombok
- Két sebességű automata tűzgomb
- Egyszerű forma, könnyű vezérelhetőség
- Extra hosszú kábel

PC

JT 277
PC Trident pad

- Dupla funkciós, 8 irányú "D" pad
- Precíz 3D-s analóg hüvelykujj rúd
- 9 db érintés érzékeny tűzgomb
- Dupla funkciós "Top Hat" gombok
- A tolóerő és a jobb/bal irányú csűrés vezérlő -LCD-vel
- CH / Thrustmaster rendszerekkel
- LCD vezérlő
- Választható automata tűz, és variálható tüzelési sebesség
- Ergonómikus kialakítás

PC

LG 31PC
Mouse pen PC

- Windows 95 kompatibilis
- Optikai / mechanikai forma a biztos nyomkövetéshez
- Természetes "toll funkciós" egér
- Soros csatlakozó
- 100-4200 DPI felbontás
- Meghajtó program jár hozzá

PC

LG 42TB
Stretch trackball

- Különböző kézméretekhez beállítható trackball és egér
- Optikai / mechanikai forma a biztos nyomkövetéshez
- 3 gombos mikrokapcsolós egér és trackball
- 100-6000 DPI felbontás
- Microsoft Windows és PS/2 kompatibilis
- Meghajtó program jár hozzá

PC

LG 30PC
Speedmouse mini

- 2 gombos soros egér
- Optikai / mechanikai forma a biztos nyomkövetéshez
- PC / Windows 95 kompatibilis
- 100-6000 DPI felbontás
- Teljes mikrokapcsolós vezérlés
- Tömör forma
- 4 színben választható
- Meghajtó program jár hozzá

PC

LG 39PC
Burger mouse

- 3 gombos soros egér
- Optikai / mechanikai forma a biztos nyomkövetéshez
- PC / Windows 95 kompatibilis
- 100-3200 DPI felbontás
- Mikrokapcsolós
- Meghajtó program jár hozzá

PC

LG 41NT
Smart internet mouse

- Konfigurálható varázsgomb
- Közvetlen ablakkezelés
- 100-4200 DPI felbontás
- Optikai / mechanikai forma a biztos nyomkövetéshez
- 3 gombos mikrokapcsolós egér számítógéphez
- Microsoft Windows és PS/2 kompatibilis
- Meghajtó program jár hozzá

PC

LG 38PC
Speedmouse pro

- 3 gombos soros egér
- PC /Windows 95 kompatibilis
- 100-4200 DPI felbontás
- Ergonomikus forma
- Teljes mikrokapcsolós vezérlés
- Meghajtó program jár hozzá

PC

LG 34PS
Speed mouse PS/2

- 2 gombos PS/2 egér
- PC / Windows 95 kompatibilis
- 800 DPI felbontás
- Teljes mikrokapcsolós vezérlés
- Meghajtó program jár hozzá

PC

LG 33PC
Speedmouse 6

- 3 gombos soros egér
- PC /Windows 95 kompatibilis
- 100-3200 DPI felbontás
- Teljes mikrokapcsolós vezérlés
- Meghajtó program jár hozzá

PC

CC 001
Multimédia PC tisztító csomag

Tartalma:
- 3.5" floppymeghajtó fej tisztító
- CD-ROM lézer lencse tisztító
- Tisztító kendő, pamut labdacs
- Tisztító oldat

PC

CC 002
DeLuxe Multimédia PC tisztító csomag

- 3.5" floppymeghajtó fej-tisztító
- CD-ROM lézer lencse-tisztító
- Mini porszívó
- Tisztító oldat
- Tisztító kefe
- Tisztító rongy
- Eszköz tartó műanyag doboz

Automex

SATURN PSX

JT 482
SA Explorer pad

- Sega Saturn kompatibilis
- 8 tűzgomb (6 db harci játékokhoz is)
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Új fogású forma a könnyebb vezérelhetőségért
- Extra hosszú kábel

SATURN PSX

JT 407
Master pad 32

- Dupla formáció – PlayStation-höz és Saturn-hoz
- LED kijelző panel
- 8 félautomata és automata tűzgomb
- Finom mozgás
- 8 irányú vezérlő

SNES MEGADRIVE

JT 464
Action pad SG

- Sega Megadrive kompatibilis
- 6 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Automata tüzgomb
- Keskeny forma a könnyebb vezérelhetőségért
- Extra hosszú vezeték

SNES MEGADRIVE

JT 365
Sprint pad SN

- SNES kompatibilis
- 6 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Finom mozgás
- Választható automata tüzelési funkció
- Egyszerű stílusú, átlátszó ház
- Extra hosszú vezeték

SNES MEGADRIVE

JT 370
Action pad 16

- Dupla formáció, SNES-hez és Sega Megadrive-hoz
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- 6 db tűzgomb
- Automata tüzelő
- Keskeny forma a könnyebb vezérelhetőségért

SNES MEGADRIVE

JT 371
Sprint pad 16

- Dupla formáció, SNES-hez és Sega Megadrive-hoz
- Választható félautomata vagy automata tüzelési funkció
- 8 irányú vezérlő
- 6 db tűzgomb
- Finom mozgás

SNES MEGADRIVE

JT 468
Explorer SG

- 6 gombos vezérlő
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- 2 féle automata tüzelési mód
- Extra hosszú kábel

SNES MEGADRIVE

JT 465
Sprint pad SG

- Sega Megadrive kompatibilis
- 6 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Választható automata tüzelési funkció
- Érzékeny vezérelhetőség
- Egyszerű vonalú, átlátszó ház
- Extra hosszú vezeték

SNES MEGADRIVE

JT 364
SN Action pad

- Sega Megadrive kompatibilis
- 6 db tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- Automata tüzelő
- Keskeny forma a könnyebb vezérlésért
- Extra hosszú vezeték

GAMEBOY AMIGA

JT 153
AM Attack Joystick

- Ergonómikus, kényelmes forma a jobb vezélésért
- 2 db tűzgomb
- Megnövelt sebességű automata tüzelő
- Gyors, automatikus visszatérés a központi pozícióba.
- Extra hosszú kábel

GAMEBOY AMIGA

LG 2AM
Speed mouse -amiga

- 2 gombos mikrokapcsolós egér
- 300 DPI felbontás

GAMEBOY AMIGA

JT 164
AM Action pad

- Commodore Amiga kompatibilis
- 4 gombos irányítás
- Automata tüzelő
- Ergonómikus forma
- Extra hosszú kábel

GAMEBOY AMIGA

LG 503
Carry case - Gameboy csomag

- Könnyű vízálló táska
- Kézi és válltáskaként is használható
- Elkülönített részek és zsebek a tartozékoknak

GAMEBOY AMIGA

LG 515
Power adapter -Gameboy csomag

- Hálózati adapter Gameboy-hoz
- Hosszú zsinor a szabadabb mozgáshoz

Az Amiga felhasználók népes tábora még mindig kiéhezett az Amiga perifériákra és kiegészítő eszközökre. A Logic 3 támogatja ezt a formátumot és egy egész sor joystick-ot, joypad-et és egeret jelentetett meg az Amiga gépekhez.
A GameBoy-hoz is kaphatóak kiegészítő eszközök. A hordozható tok, a hálózati konverter sokkal kényelmesebbé teszi a GameBoy használatát.

A Logic 3 1977-ben kezdte el a számítástechnikai perifériák gyártását, elsősorban a számítógépes játékok felhasználóinak. Logic 3 márkanév alatt hozták ki azokat a termékeket, amelyek az ágazat legújabb technológiáit olvasztják egybe. Ezeknek a termékeknek köszönhetően ez a márka világszerte ismert és elismert lett. Ezzel egyidőben a fejlesztés sem állt le, a cég sokat költ az új technológiák alkalmazására, amelyeket az új korszerű eszközök kifejlesztésére használ az elektronikus játékok és a multimédia területén. A Logic 3 termékeinél az ergonómikus tervezés, pontosság és a sok funkció mellett a megbízhatóság és a tartósság is nagyon fontos szempont.

A jelenlegi Logic 3 termékskálája 27 országban megtalálható és az összes ismertebb formátumot lefedi: PC, N64, PlayStation, Sega és Nintendo. A joystick, joypad és egerek mellett, ScreenBeat néven multimédiás hangfalakat is forgalmazunk. Összességében több mint 100 számítógép-perifériás termék áll a vásárlók rendelkezésére.

Az Ön hivatalos viszonteladója:

A termékekre 1 év jótállás vonatkozik. Magyarországon forgalomba hozza:

Automex

www.automex.com/logic3

Víz
SZÁGULDÁS
Őrület
VR SPORTS
POWERBOAT
Racing
PlayStation
PC CD ROM
VR SPORTS INTERPLAY
Interplay
ModernMedia

Tes[z]t plusz

KORMÁNYTESZT

PC TOP DRIVE

Kaptam egy jó kis kormányt a kezembe, ami már első ránézésre is elég kellemesnek nézett ki, úgyhogy megosztom mindenkivel a tapasztalataimat. A kormány kinézete abszolút design-os, magán a kormánykeréken, pl. leszedhető bőrborítás van, amit eddig még egy ilyen szerkezeten sem láttam, 8! tűzgomb található rajta egy heat controller ami a körbenézést segíti, plusz egy kétállású sebváltó, és ami még elég fontos: jár hozzá egy-két pedálból álló set is. Windows alá gyorsan bekonfiguráltam, aztán indulhatott is a játék. Két játékkal próbáltam ki, mégpedig a Psygnosis F1 97- tel és a Powerboat Racing-gel. Mindkét játék tökéletesen játszható volt, nagyon abszolút precízen lehetett irányítani a járműveket billentyűzetről nem lehet elérni ilyen pontosságot, arról nem is beszélve, hogy sokkal realisztikusabb is így minden szimulátor. Van egy- két ismerősöm, aki nem mindig szereti használni a pedálokat nekik van kitalálva a kormány felső két oldalán elhelyezett tűzgomb páros, így a hüvelykujjunkkal is adhatjuk a gázt, illetve fékezhetünk. Ezek mögött található még egy-egy tűzgomb, amit pedig használhatunk váltásra, mint a Forma 1-es autóknál. Ezzel azt akarom mondani, hogy egyáltalán nem felesleges a sok kütyü a Top Drive-on, - még ha első látásra így is néz ki. A Powerboat Racing-nél például van egy motortrimmelési lehetőség, amivel szabályozhatjuk a motorcsónak dőlésszögét, és így növelhetjük a csónak sebességét. Ezt a trimmet rákonfiguráltam két gombra és így igen kényelmesen és pontosan tudtam szabályozni a dőlésszöget. Én egészen véletlenül régebben versenyeztem hasonló motorcsónakkal és egészen meglepődtem mennyire vissza adta az igazi verseny közben érzett fealing-et.

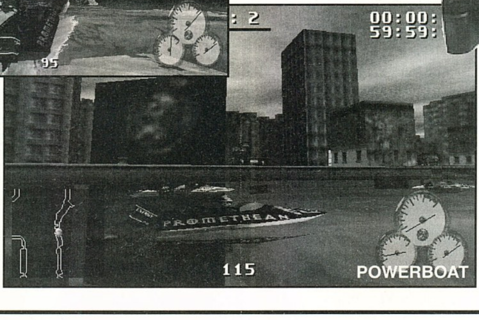
Ami nem tetszett

1.) nem lehet felfogatni az asztallapra, mivel csak tapadókorongok vannak rajta, - igaz azok viszont elég nagyok - és ezek csak nagyon sima asztalon tapadnak meg rendesen (nekem nem ilyen az asztalom).

2.) kicsit rövidnek tartottam a pedálhoz vezető kábelt, mivel ha magas az asztal, akkor kicsit megfeszül, és ez zavaró lehet.

Ezektől az apró hibáktól eltekintve bátran ajánlom mindenkinek a szerkezetet, mivel még az ára is igen kedvező.

A kormányt az Automex Kft-től kaptuk.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799



THRUSTMASTER FORMULA 1

Mivel megjelent az Ultim@te Pro ami egy igen cool autóverseny, ezért beszereztem egy Formula T1-es kormányt. Ez előtt egy Formula T2-est gyűrtem úgy, hogy van összehasonlítási alapom. A T2-se volt rossz kormány viszont volt néhány idegesítő hibája, mint például az, hogy nem lehetett erősen felfogatni, ugyanolyan erővel kellett nyomni a gáz és a fékpedálokat, a tűzgombok pedig nem a kormányon lettek elhelyezve, hanem a tartó konzolon, ráadásul a sebváltó is elég gagyin nézett ki. A T1-en ezeket a hibákat mind kijavították. A felfogatást bajonettzárasra alakították át, designosabbá tették a konzol kinézetét, a pedálok realisztikusabbak lettek, - lukacsosak és különböző erőkifejtést igényelnek lenyomáskor - a két tűzgomb a kormánykerékre került, végezetül a sebváltó is úgy néz ki, mint az igazi. Kitűnően játszható vele minden autós játék, pontosan és finoman lehet venni vele a kanyarokat, nagyon jó eredményeket lehet vele elérni mindegyik szimulátorban. (az érzésről nem is beszélve, mivel kb. 30 %-ot javít a játékélményen.) Gyakorlatilag az összes játékot kipróbáltam, aminek bármiféle köze van egy kormányhoz, Ubi Soft F1 Racing-et gyakorlatilag nem is érdemes billentyűzetről vagy joy-ról játszani elég egyszer kipróbálni T1-essel, ezután az ember minden mást elfelejt... Persze ugyanez elmondható a Need for Speed 2-ről is illetve a Screamer Rally-ról is, abszolút játéktermi érzést biztosíthatunk magunknak, csak vigyázni kell, hogy a játék hevében fel ne boruljon az asztal! J Szóltam a cikk elején az Ultim@te Race Pro nevezetű játékról. Nekem most ez a kedvenc száguldozós progim, de csak kormánnyal! Félelmetesen reálisan lehet csúsztatni az autót a kanyarokban, ezért volt, hogy nem is sikerült nyernem, mert egész végig csak téptem a kanyarokban a kormányt. Az áráról annyit, hogy mivel Thrustmaster termék, ezért nem tartozik a legolcsóbbak közé, viszont megéri az árát, mivel nem tudok róla elmondani semmi hibát, hacsak azt nem, hogy nem Force Feadback-es.

A kormányt az Atlantis Entertainmet-től kaptuk.
Tel.:461-0261

Csumi

Diablo - Magyarországon

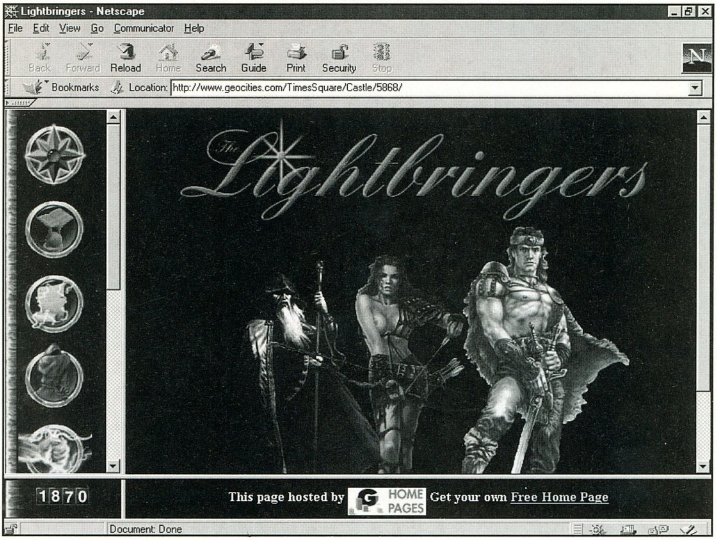
AVAGY MI A HAZAI KLÁNHELYZET

Ezt a kis kitekintőt igazán azoknak ajánlom, akiknek lehetőségük van arra, hogy a Battle.net-en játszanak, no meg mindenkinek, aki fanatikus Diablo player, és érdekli a téma.

Amikor az ember először, ártatlanul feltéved a Battle.net-re, csak nézi ki a fejéből, aztán már megy is játszani. Érdekes és izgalmas is a dolog, amíg nem találkozik valamelyik nemzetközi killerrel, aki rövid úton megszabadítja fáradságosan összegyűjtött kincseitől. Ekkor egy világ omlik össze benne, és csüggedt vagy éppen bosszúszomjas lesz. Mivel sajnos a cheaterek és gyilkosok tábora igen jelentős, felmerül az igénye annak, hogy értelmes és lelkes emberekkel, korrekt játékban vegyen részt. Erre pedig a legjobb esélye akkor van, ha csatlakozik valamelyik klánhoz, amelyiknek nézeteivel azonosulni tud. A közösségbe való tartozás amúgy is alapvető emberi lelki szükséglet, és szerencsére több magyar klán is van, amelyikhez beállhat. A cikkleadás pillanatában három komoly magyar klánról tudok, bár már keringenek hírek egy negyedik alakulásáról is.

LIGHTBRIGERS - FÉNYHOZÓK

Ez Thorin Klánja, ők voltak az elsők hazánkban, akik felállították puritán törvényeiket. Filozófiájuk: " Ez a klán azért jött létre, hogy összefogja a magyar illetőségű avagy magyarul beszélő szenvedélyes Diablo-játékosokat. A klán alapítóinak és a csatlakozott tagoknak egyaránt az a véleménye, hogy ez a fantasztikus játék CSALÁS NÉLKÜL is játszható és megnyerhető. Ezért – bár az Internet különböző helyeiről kiváló "segédprogramok" tölthetők le azzal a nem titkolt céllal, hogy karakterünket pl. sebezhetetlenné tegyük stb. – a tagok elhatározták, hogy tartózkodnak mindenfajta, a program eredeti alkotói által a játékhoz nem csatolt segédeszközök használatától. A klán tagjai amellett, hogy gusztustalan féregnek tartanak mindenkit, aki ilyen eszközöket használ, teljes értetlenséggel állnak azon probléma előtt, hogy mi lehet az értelme annak, hogy játék nélkül tegyük karakterünket 50. (netán 99.) szintűvé, és ruházzuk fel olyan tárgyakkal, amikért nem küzdöttünk meg. Ezáltal ugyanis nemcsak a saját, hanem velünk esetleg játszani kívánó társaink szórakozását is elrontjuk. Nem is beszélve arról, hogy vannak SAJNOS olyan elemek is a Battle.net-en akiknek kifejezetten az a szórakozása, hogy sebezhetetlen karakterükkel más, szabályosan játszani kívánó embereket gyilkolnak le. Thorin The Chosen"



Bevallom, ezzel a filozófiával nekem cseppet sem nehéz azonosulni, de van még egy-két kritikus törvény is, amire ügyelned kell, ha csatlakozol. Például : 1. A tagok soha nem fogadnak el tárgyakat más, klánon kívüli játékosoktól. 2. A klán tagja mindig segít más (akár más klán tagja is lehet) bajba jutott játékostársának 3. A klán tagjai nem ölnek embert, még varázslót sem. :).

No ez utóbbi szabály valóban fontos és jogos, hiszen velem is előfordult, hogy a jó öreg CsiriBee Chain Lightning spellje leterítette összes partneremet is, akiket aztán sűrű bocsánatkérések közepette támasztottam fel... hehe. :))

Aki kedvet érez a klánhoz való csatlakozáshoz, vagy további információkra vágyik, keresse fel a Lightbringers honlapját: http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/5868/.

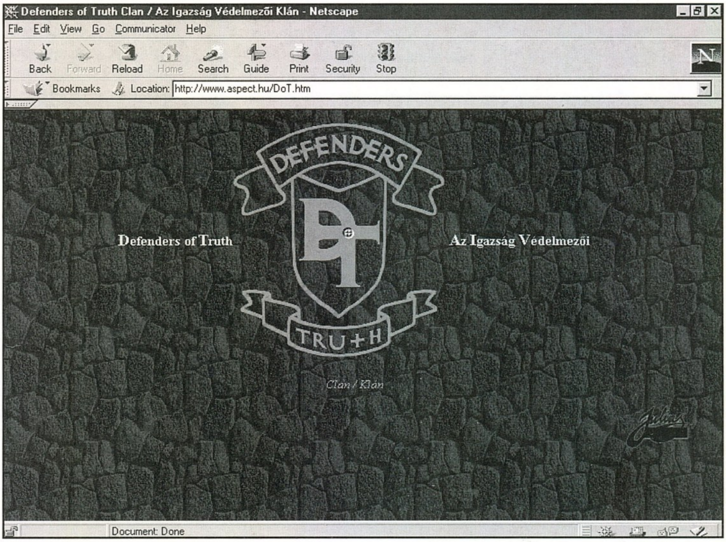
FEGYVERTELENEK KLÁNJA

Ez a klán merőben más szempontok szerint működik. Az itteni vezető nem kívánt szabályokat és korlátokat emelni a játékosoknak, viszont minden tagnak adott helyen, tanúk előtt, szigorúan ellenőrzött körülmények között bizonyítania kell rátermettségét. Bevallom, amikor először meghallottam a klán nevét, gondoltam, találtam egy jó kis mágus csapatot. De nem így van, ez nem varázsló szövetség. A feladat sokkal keményebb, mint hittem, mert fegyvertelenül, puszta kézzel, sőt mágiahasználat nélkül kell megölni Diablót ... Ne mondjatok semmit! A lehetetlennek tűnő feladatot már többen is megoldották, természetesen csalás nélkül. Nem semmi, személy szerint csak gratulálni tudok nekik. Mindezekhez még hozzátartozik, amit a klánvezér elmond: " A Fegyvertelenek Klánjának - bár a másokkal szembeni csalárdságot és kérkedést mi is elítéljük - nem az a szerepe, hogy megtisztítsa a netet, hanem hogy a tagság számára színesebb eseményhátteret varázsoljon, ahol fantáziájukat szabadjára engedhetik." Ezt az eseményháttért pedig valóban megtaláljátok a honlapon, melynek címe: http://www.pok.hu/diablo/FK/VANDOR.htm.

DEFENDERS OF TRUTH - AZ IGAZSÁG VÉDELMEZŐI

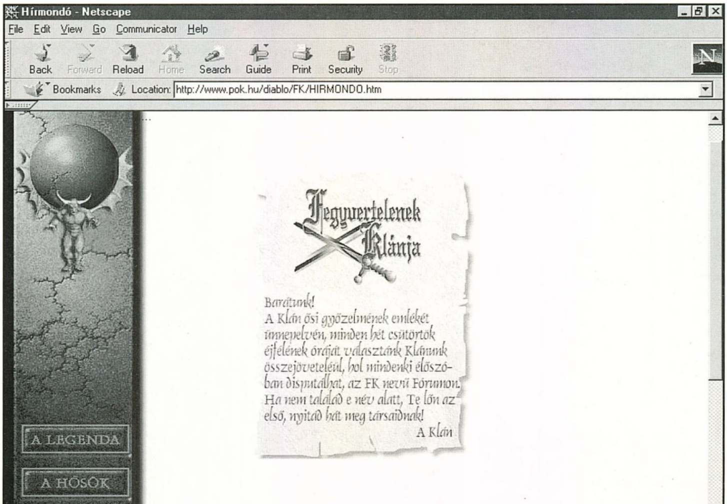
Ez a harmadikként alakult magyar klán, melynek szerény személyem is lelkes, bár nem túl aktív tagja. Az Igazság Védelmezői igyekeznek ötvözni a a két előbbi klán tulajdonságait. Szigorú szabályokkal harcolunk a csalások ellen, ugyanakkor a tagoknak vizsgázniuk kell ügyességből. A klán aprólékosan kidolgozott hierarchia szerint épül fel. Az ebben való előrejutást belső szabályokhoz kötött párbajok teszik lehetővé.

Tudnivalók rólunk: Klánunk a Defenders of Truth (Az Igazság Védelmezői) névre hallgat, ezzel is kifejezésre juttatva a tisztaságot, és a csalás teljes mértékű elutasítását. Ez az első és legfontosabb szabály (a Cheat nélküli játék), a csatlakozáshoz szükséges elengedhetetlen feltétel. Legalább ilyen fontos, hogy a Klán tagjai nem ölhetnek meg senkit, sőt kifejezetten oltalmazniuk kell egymást, ezzel is védve a kezdő játékosokat. A gyilkolásvágy kiélésére egyetlen lehetőség a Duel (Párbaj), amikor is a Klán tagjai összemérik képességeiket az egymás elleni harcban. Persze a párbajnak is szigorú szabályrendszere van, a legszigorúbban tilos a fosztogatás, így a félénkebb játékosok is kockázat nélkül vehetnek részt a harcban, haláluk esetén garantált a feltámasztásuk. Minden új tagnak indítania kell egy új karaktert, vagy egy már garantáltan tiszta (a Triumvirátus által beellenőrzött) karakterrel kell játszania, a későbbiekben csak azt használhatja (a Klánban), így egyenlő esélyekkel indulhat mindenki. Ha valaki "Idegen" (Klánon kívüli) játékosokkal játszik, nem fogadhat el tőlük cheatelt tárgyakat, így senki sem tehet szert tisztességtelen előnyökre.

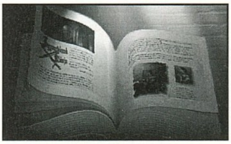


Legfontosabb törvények: 1.A csalás minden formája TILOS! 2.A gyilkolászás, fosztogatás TILOS! 3. Vezérkar utasításának megszegése TILOS! 4.Minden játékos új vagy a Triumvirátus által elfogadott karaktert használhat a Klánban. 5. Minden játékos köteles nevében feltüntetnie Klánunkhoz való elkötelezettségét: Név(DT) 7. Idegenektől cheatelt tárgyakat elfogadni TILOS! 8. Minden játékosnak védenie és segítenie KELL a többi tagot. 9.Minden klánbeli szintlépésről tájékoztatni kell egy felsőbb szintű karaktert.

Aki úgy érzi, egyetért elveinkkel és csatlakozni kíván hozzánk, kukkantson be ide : http://www.aspect.hu/DoT/.



Végezetül minden online játékosnak ajánlom, hogy ha még nem tette volna, sürgősen telepítse fel az ICQ progit, így rendszeresen tarthatja a kapcsolatot klántagjaival, még akkor is ha nem játszik, sőt



ezen az úton biztos segítőre lel, ha bajba jut. (http://www.icq.com/)

További információk ügyében minden net hozzáféréssel rendelkezőnek ajánlom a Magyar Diablo Páholy Hivatalos Lapját, mely "időnként" jelenik meg a www.pok.hu/diablo/ címen.

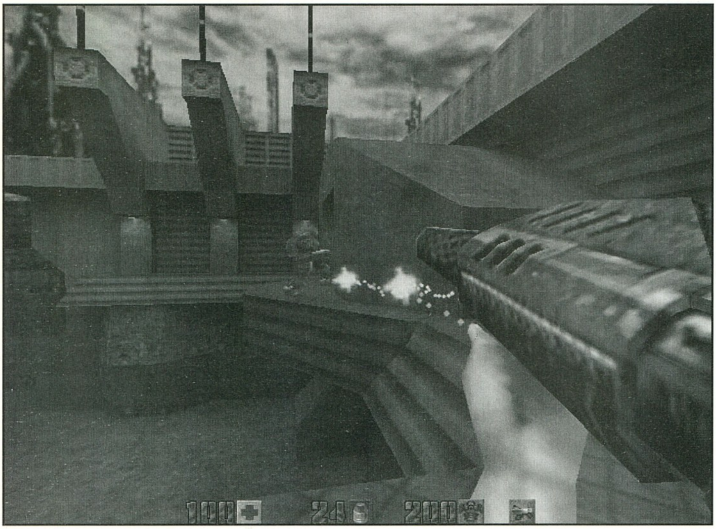
Viszlát a Diablo Retail Hun-on! :)

Lily(DT)
ICQ : 4998585

Quake

TRINITY? KÉSŐBB... QUAKE 3? YESSS!

Igen, az id Software-nél úgy határoztak, hogy a már régebben beígért Trinity (amelyhez Paul Steed már modelleket is készített) helyett más high-priority projekt kerül előtérbe, mégpedig a Quake újabb epizódja, számszerint a 3-as. Ennek okán leálltak az ugyancsak beígért Quake 2 mission packkel, amelynek elemeit (ugyanúgy, ahogy a Trinity egyes részeit is) bele fogják építeni az immáron trilógiává bővülő Q-sorozat legutolsó részébe (kíváncsi vagyok, hogy mi lesz az új játék logója - három cövek a teljes sarlóban?).



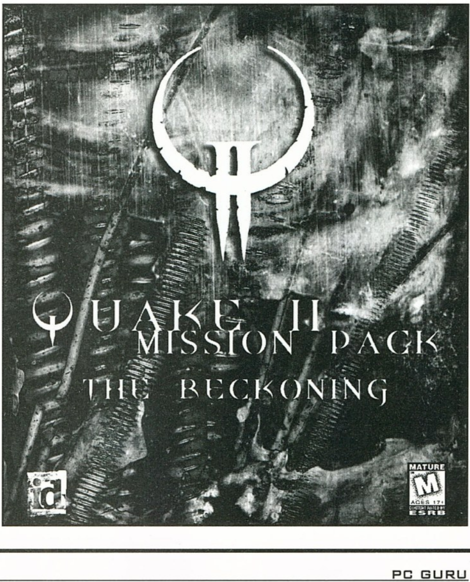
Nem titkolják az ottani fiúk, hogy túl sok idő kellene még a Trinity piacképes termékké érleléséhez (kb. 2 év), mialatt a konkurencia lazán elhúzna mellettük, ezért nyergeltek most időlegesen át a sokkal könnyebben kivitelezhető Q3-ra. Ha jósolnom kellene egy várható kiadási dátumot, akkor a Q2-höz hasonlóan december első hetére tenném, amolyan igazi karácsonyi, pénzkaszáló produktumként (más kérdés, hogy egy jó játék karácsony nélkül is tarol, de sohasem árt egy ajándékozósdi ünnep a kiadás közelében...). Addigra a Q2 enginenel működő 'klónok' nagy része már kifutotta magát a piacon, és a közönség éhezni fog valami újra - és ahogy ismerem az id-seket, lesz majd bomba a szatyorban.

A game gépigényéről beszélve már az első körben elszáll minden naiv és szende szűz, mivel a fejlesztők kőkeményen leszögezték, csak hardveres gfx gyorsítókkal fog futni.

De mi mást is vártál egy '98 Q4 stufftól? Egy kicsit plagizálok a téma kapcsán, és rögtönzök egy sort: "Hé, haver, ez a PII/V2 korszak - hé, haver itt a gagyi játékok is hardverigényesek, pláne a jók..." Khmmm, vissza az eredeti témához, vagyis most már váltok, lévén, sokkal többet jelen pillanatban nem lehet tudni/mondani erről a try-ról. Maradok viszont a texasi illetőségű fejlesztőcégnél. Arról a grandiózus dobásukról szeretnék mesélni, amellyel egyszerűen és ingyenesen szétosztogattak négy darab NeXTStep gépet, melyet régebben programfejlesztésre, de mostanában leginkább semmire nem használtak. Meghirdették, hogy az első négy emberke, aki személyesen el tud menni az ő főhadiszállásukra, és emellett fel tud telepíteni egy oprendszert a gépek bármelyikére, az már viheti is (még oprendszer CD-t is adtak, nem igazán próbálták megnehezíteni az 'versenyzők' dolgát...). Inkább nem is próbálom összevetni ezt a gesztust az itthoni viszonyokkal, ahol némely számtech kereskedő lehasznált 386-os alaplapokért is több bélást elkér...

Quake 3 ugyan biztosan nem lesz az elkövetkezendő Quakefény II-n (a szervezők állítása szerint valamikor június végén/július elején esedékes, ha minden összejön), azonban a BeatDown példáján felbuzdulva én személyesen tanácsoltam nekik, hogy most már a Q1, illetve esetleg Q2 compók mellé bizony vegyenek fel úgynevezett fun-compókat, mint Rocker Arena vegyespárosban meg 2vs2, úgy, hogy 2 jobb játékos csak billentyűzetről, 2 kevésbé jó pedig egérrel stb., stb. - a dolgok netovábbjaként le is lehetne koppintani a BD-os Quakelést zacskóval a fejen és a párom irányít. Mindez persze időkérdés is, hisz ezen 'versenyszámoknak' is időt kell keríteni a komoly számok mellett. Talán az lenne az ultimate megoldás, ha egy külön verseny keretében (hmmm, lehetne egy full hét is...) lehetne minden ilyen ökörködést megrendezni. Na mindegy, ez még a jövő zenéje, addig bizony még le kell tenni néhány vizsgát, a kisebbeknek le kell felelniük föciből a kettesért stb.

Moziba azért még lehet járogatni április magasságában, bár a 'girl-power'-es Spice Worldtől a jóisten mentsen meg minket. Van azonban más is e téren az étlapon, ha hosszabb távra tekintünk. Sőt, egyenesen trend lett számítógépes játékokat megfilmesíteni. Hallani ugyanis az előkészületeit ugyanúgy a Duke Nukem celluloidra vitelének, mint a Wing Commandernek (bár az maga is movie defaultból, ha jobban belenézünk, habár nem is szélesvásznú...), és természetesen a Tomb Raider sem maradhat majd ki

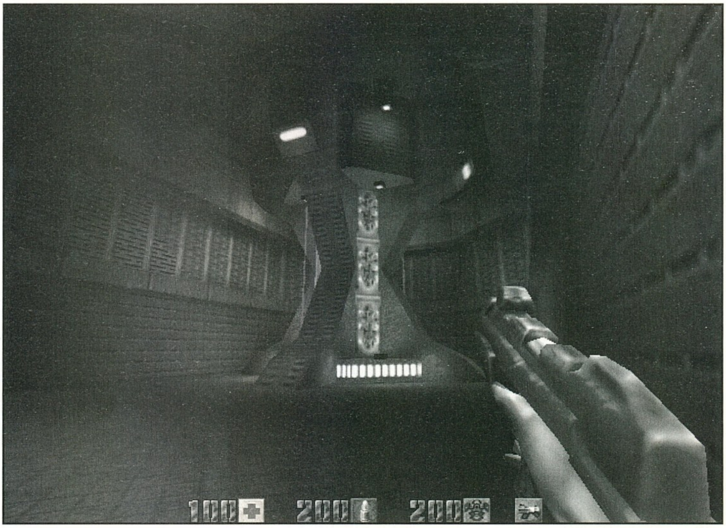


a sorból (éppen most keresgélik a női főszereplőt, és úgy tűnik, Sandra Bullock esélyes a pálmavitelre). Lehet hogy jó movieknak leszünk majd tanúi (azért akinek entellektüel barátnője van, az ne ilyenre vigye), de azért várjuk meg a virágzást, mert nekem élnek halvány rossz emlékeim a Mortal Kombat nem túl

jó fogadtatását illetően még a múltban.

Egyébként a Tomb Raider mánia (karöltve a Lara Croft istenítéssel) kezd igencsak egészségtelen méreteket ölteni. Erre nem is az a legmegfelelőbb jelző, hogy már a csapból is ez folyik, hanem az, hogy már a csap is ebből van. A Deathtrap Dungeon bögyös, ámde rendkívül sportos kinézetű amazonja is csak egy Lara-alteregó, ha ez még nem tűnt föl volna másnak – hopp, azt is az Eidos Interactive adja ki? Mily véletlen egybeesés... (bár a példa ragadós, a Nightmare Creatures kiscsajszija is hasonló karakterrel és idomzattal rendelkezik, őt a Kalisto programozói gyúrták játékfigurává, és az Activision prezentálja a nagyérdemű gamerek elé). Az EI ezt a vonulatot a Fighting Force nevű verekedős játékában (amelyet személy szerint én nagyon kedvelek a grafikai megvalósítás, a kombók széles spektruma miatt) tetőzi be, ahol még szőke, lófarkas kislányt is beállít verekedni a Core ügyeskezű iparosainak közreműködésével.

A lényeg az, hogy iszonyatos nagy rajongótábort gyűjtöttek ezek a Lara-like játékkarakterek, főleg az ifjabb játékosok körében. Ez addig a pontig nagyon jó, hogy az ifjoncok a szép nőkért vannak oda, és nem a kevésbé szépekért (mint felszentelt Grál-lovag, nem mondhatok ebben a szituációban erősebb jelzőket...) - ott kezd el az egész rossz irányt venni, ahol ezek a karakterek már partnerkép-ideálba csapnak át. Erről egy kicsit bővebben később, viszont hogy a későbbiek világosak legyenek, közbe kell itt szúrnom valamit. Croft kisasszony egy valóságos, élő társadalmi trendet tükröz (bár teljesen nyilvánvaló, hogy a játék készítésénél ez így explicite nem merült fel), mégpedig a karrierista, a cél felé magányosan és mindenkin átgázolva törő nőét, legyen az üzletasszony vagy ügyvédnő. Először minden férfinak nagyon imponál egy határozott



kiállású nő, sőt izgatólag hat az esetek többségében - de a későbbiekben az 'erősebbik nem' kénytelen beletörődni abba, hogy övé a második, illetve a harmadik szó (általában még a házikutya is megelőzi őket). Én személy szerint nem preferálom a 'Shut up!' fogadó oldalát egy párkapcsolatban (nyilván a küldő oldalon sem szerencsés állni, de mégis inkább ott, ha már választani kellene), márpedig ez várna rám, ha lennék olyan elmeháborodott, és egy ilyen Lara-lánnyal kezdenék. Aki a medvékkel és a banditákkal könyörtelen, az az élet más területén se fog kegyelmezni, habár nem pisztollyal és szigonypuskával viszi véghez makacs fejében megszületett terveit.

Sokan hozzák fel azt az érvet, hogy az ilyen 'karrierista' típusú nők sokszor érzik magányosnak magukat, amikor egy kis babusgatásra vágynának. Az ehhez vezető utat azonban a férfiak iránti odaadás kövezi, ehhez pedig választaniuk kell: vagy 'komolykodom' tovább, és egyedül leszek, vagy engedek a természet törvényeinek, és páros életmódot folytatok (férfival) - a másik aspektust, amikor a dominancia iránti vágy a ferde szexuális hajlam következménye, inkább nem boncolnám, mert nem egy számítógépes játékokkal foglalkozó újság hasábjaira tartozó téma. Összegzésként azt mondom/tanácsolom (amit persze nem kell megfogadni szükségképpen, lehet hogy Te, aki olvasod ezt az újságot, kifejezetten a 'Rezső, mosogatni!' kategóriába tartozol...): mindent a szemnek Larával kapcsolatban - azaz tartsuk vele kapcsolatos élményeinket a kompjuteren, és semmi való életbeni letükrözés. Nem tudom megállni, hogy ne osszak meg valamit veletek, ha már itt tartok: szerintem ha egy magyar játékfejlesztő csapat ilyen típusú játékot készítene, akkor biztosan szerepelne a női főszereplő ruhatárában egy 'holdjáró cipő', talán még egy mobiltelefon is... Végül, hogy ne az énáltalam hangoztatott véleménnyel záruljon ez az eszmefuttatás, idézném az Electronic Playground nevű, Web-alapú játékmagazin Tomb Raider II játékismertetőjéből (a fordítás tőlem, és lényegi kiemelést tartalmaz, de úgy érzem, ennek ellenére hű maradt az eredeti mondanivalóhoz): "Lara Croft egy ragadozó".

Ugorjunk. Akinek nincs Net elérése, az nem igazán láthatta azt, ami a Quake.hu 'Web-állomáson' széltében-hosszában hirdetve volt mostanában: megalakult az első magyar, csak nőkből, lányokból álló (komoly) Qauke-klán, a Nimf0. A csapat tagjai ugyan megtartották előző klánjukban a player-identitásukat, de természetesen fognak nyomulni ilyen 'színekben' is. Ha mégis van Inet-hozzáférésed, akkor pedig ne késlekedj ellátogatni hozzájuk a Q.hu-n keresztül (aki ennek a címét sem tudná, annak először 100 fekvőtámasz, aztán nyomás a hc.gamerre, ott van egy link a magyar Q-fellegvárba - a hc.gamer URL-je pedig elvileg/gyakorlatilag benne van már több PC GURU-ban is - ez egy amolyan intelligencia-teszt...).

Mostanra ennyi volt bennem, búcsúzom mindenkitől,

gale, status: fugitive

DRIVE „B" KFT.

HASZNÁLT SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK, NYOMTATÓK, MONITOROK VÉTELE, ELADÁSA ÉS JAVÍTÁSA.

Igény szerinti konfigurációk összeállítása.

BIZOMÁNYBA VÉTEL, ÉS BIZOMÁNYOS ÉRTÉKESÍTÉS.
HASZNÁLT IRODAI ÉS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI BERENDEZÉSEK FELVÁSÁRLÁSA, SZERVIZELÉSE.
OKTATÁS (Bevezetés a számítástechnika alapjaiba).

1075 Budapest, Kazinczy u.8. Tel.:342-9580

KIÁRUSÍTÁS

Most lepje meg családját és barátait ajándék **CD**-vel!

Játékok, programok, filmek

2000 Ft + ÁFA ártól már kaphatók, közel **100 féle CD** közül választhat.

Ha még nincs hozzá meghajtója, beszereljük.
Vállaljuk komplett számítógépek igény szerinti elkészítését.

Faxbank: 2-333-666/1124##, internet: www.pentacomp.hu

PENTACOMP Kft. • 1119 Budapest Etele út 32/a
Telefon: 206-5637, 206-5638 • Telefon/fax: 205-6035

Appaloosa Software Kft.

Amerikai érdekeltségű játékszoftver-fejlesztő cég
PROGRAMOZÓKAT
keres **3D-s játék** fejlesztéséhez.

Elvárások:
- C nyelv ismerete
- C++-, assembly-ismeret előny
- Önállóság
- Kreativitás

Amit kínálunk:
- Szakmai kihívás
- Versenyképes jövedelem
- Izgalmas, érdekes feladatok

Ha pályázatunk felkeltette érdeklődésedet, küldd el fényképes önéletrajzodat a következő címre:
Budapest 114. Pf. 453/467, vagy jelentkezz az alábbi címen:
dipol.iren@hu.bonus.com

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10. az Opera mögött
Tel.: 302-0585 Árlista: 2-333-666/1298#
Nyitva: H-Cs: 9-17.30 P: 9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciával (Daewoo és MAG monitoroknál 3 év)

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

Daewoo monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 200 MX/16MB/1,7GB	92.500
Intel 166 MMX/16MB/1,7GB	97.700
Intel 200 MMX/16MB/1,7GB	103.200
Intel 233 MMX/16MB/1,7GB	122.200
Intel P II 233/32MB/1,7GB	168.500
Intel P II 266/32MB/1,7GB	184.500
Intel P II 300/32MB/1,7GB	207.600

Az IFABO '98 alatt jelentős kedvezmények!

98.04.09. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini torony / Nagy ATX	*4.000/12.600*
Alaplap TornadoTX/Gigabyte	11.800/16.900
Gigabyte T2/TX2/TX3	17.700/18.500/20.000
Gigabyte BLX/LX/DLX	27.900/27.900/52.500
EDO RAM 8/16/32	*2.700/5.500/9.900*
SD RAM 16/32/64/128	*5.600/10.100/24.600/49.200*
CD Mitsu 24/Pana 24/Sony 24	11.500/14.000/15.000
IOMEGA ZIP Drive atapi	22.000
HDD 1,3/1,7 UDMA/St 2,1	21.300/22.500/23.600
HDD 2,1SE/3,2UDMA/4,3ST	25.200/30.000/35.600
FDD 1,44/A-drive LS120	3.300/21.900
Daewoo 14"/ 15" / 17"	*31.000/41.800/81.500*
MAG 14"/ 15" / 17"	*35.900/49.900/98.600*
VGA S3 64V2 / Virge DX	4.000/6.000
Virge GX 4MB Tv out/ Virge AGP	*15.300/12.500*
Cyber Voodoo/ Diamond	*27.300/29.000*
SBPro. comp./SB16/SB64	3.000/7.000/14.000
TB Malibu/OEM Malibu	18.300/21.900
TB Pinnacle	89.000
Modem 33.6 belső / külső	9.200/12.000
Modem 55.6 belső / külső	14.000/16.000
Írható CD TDK/ Best	400/350
Sony 2w/8r író ATAPI	79.800

SPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- Legend USA Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, Samsung, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Virge DX 2MB EDO	5.980,-
Intel Pentium 166 MMX	19.980,-
24x CD ROM	10.540,-
Pentium VX Pro alaplap 256kb	9.760,-
Pentium TX TWO alaplap 1Mb cache	14.600,-
Pentium II ACORP alaplap	22.500,-
Intel Pentium II 233 CPU	52.980,-
ASUS RIVA 128 + TV AGP	31.980,-
Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül	59.000 Ft-tól

AKCIÓ csak a PC GURU olvasóinak

Canon BJC-250 színes tintasugaras nyomtató	27.900,-
14" Lite-On LR/NI színes monitor	25.900,-
16 bit SB-PRO komp. hangkártya	2.180,-

Akciós vásárlás esetén az újságot hozza magával!!!

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu
Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a április 8-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon.: 06-20-344-391 Faxbank: 2-333-666/1471# Tone üzemmódban
Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

AKCIÓ !!! CSAK E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!

2 x 50 W aktív hangfal + táp	2.560,-
2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
56600 Fax-Modem External	15.920,-
33600 Fax-Modem Internal	8.960,-
14" LICOM SVGA Monitor	***28.600,-***
15" LICOM SVGA Monitor	***38.600,-***
15" TATUNG dig. Monitor Multimédiás !!!	***39.920,-***
Sony 24x-es IDE CD drive	***14.600,-***
2,1 Gb Quantum winchester	25.600,-
Pentium HX alaplap / 256 kb c.	9.800,-
Pentium TX/PRO ACER alaplap / 512 kb c.	12.720,-
Pentium TX/PRO alaplap / 1MB cache!!!	15.680,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	19.600,-

TRANS-AM DEVIL MMX Turbo számítógép:
Pentium TX, P200 Intel MMX, 2.1 GB HDD, 1.44 FDD, 16MB RAM, S3 Virge 2MB, Minitorony, 101 g. klav. ***85.600,-***

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól Pentium II-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb tartozékok.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Intel 166MMX, TX, 1.44FDD, Qua. 2.1 UDMA HDD, 32MB SDRAM, S3VIRGE DX 2MB, 14" SVGA LR NI monitor, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 114.900,- Ft+ÁFA

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Nálunk nem csak érdemes megállni, hanem lehet is!

COMPSERV 95

Üzlet: XIV. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1

Számítógép átépítés, javítás. Alkatrész értékesítés!

Joystick, gamepad MLI hangszórók CD-ROM-ok

15" Dig. monitor 38.800

SP98 AGP-X alaplap P I. processor-hoz
100MHz Bus frekv., SDRAM
3DexPlorer GX2 AGP 2 és 4MB/TV VIRGE
monitor vez. (video in-out capture)
3DexPlorer V3000/ 4MB/TV
monitor vez. a gyors játék kedvéért
TRAXDATA GOLD (Kodak) SILVER (Verbatim)
írható CD lemezek

PENTIUM SZÁMÍTÓGÉPEK A LEGJOBB ÁRON
ASUS alaplappal
+ ajándék egér, 1+4 év garancia

ASUS és dtk termékek forgalmazása

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##, illetve látogasson el WEB oldalunkra: www.iridium.hu/compserv95

CYBERWORLD
PC CD-ROM SHOP

ÚJ HELYEN!!!
(AZ ASTORIÁNÁL)
DOWNTOWN ÜZLETHÁZ 9. ÜZLET
1053 BP. KOSSUTH LAJOS U. 17.
TEL: 118-5003, 118-9481
109.-ES MELLÉK

MYTH: THE FALLEN LORDS	9.910	STARCRAFT	9.910
XW.VS.TF.:BALANCE OF POWER	5.910	I-WAR	10.590
NBA LIVE 98	9.910	QUAKE 2	8.910
FALLOUT	9.950	F22 RAPTOR	5.910
SEVEN KINGDOMS	8.490	CARMAGEDDON	7.990
LONGBOW 2	5.910	SID MEIER'S GETTYSBURG	9.910
FIFA 98	8.990	WING COMMA.PROPHECY	8.990

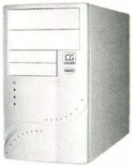
OTTHONI KIPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG TAGSÁGIVAL, VAGY ANÉLKÜL (AZ ÁR 7.5 - 10 %-A 1 HÉTRE)
CD-ÍRÁS, CD-ROM BIZOMÁNYI

ÚJDONSÁG!!!
MAGYAR ÉS IDEGEN NYELVÛ GYÛJTÖGETÕS KÁRTYAJÁTÉKOK ÁRUSÍTÁSA!
(MAGIC, HKK, STB.)

ÁRAINK BRUTTÓ ÁRAK, TEHÁT A 25%-OS ÁFA-T MÁR TARTALMAZZÁK!

WIN COMPUTER

Jó minőségű márkás (Asus, Shuttle és Pixel View) alkatrészekből Pentium számítógépek az iroda és az egész család részére.



Kedvező ár, 1+1 év garancia!

Kérje ajánlatunkat!

1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu E-mail: win@win.hu

Dungeon

Szerepjáték, kártya és CD játék szaküzlet

Mindig a legújabb, legszuperebb cuccok a legjobb áron!
Nálunk már van: **STARCRAFT, DARK OMEN, STAR WARS REBELLION, DIE BY SWORD, BATTLEZONE, UBIK + sok más újdonság!**

Kipróbálási lehetőség klubtagsági nélkül is!

Állandó akciók a régebbi stuffokból!
Bizományos értékesítés!

1073 Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvari Dungeon-ban) Tel: 351-6419

COMPEX TRADE
SZÁMÍTÁSTECHNIKA

1136 Bp., Hegedűs Gy. u. 24. Tel/Fax: 349-1728

Pentium PC AKCIÓ !

COMPEX oPtima 97.900 Ft + áfa

Amptron VX Pro 512 Cache alaplap, Cyrix 200+ MMX CPU, 16 MB EDO RAM, 1,7 GB UDMA HDD, 1-2 MB S3 Trio 64V2/DX, Mini T. ház, 14" Color SVGA mon.

COMPEX Game 117.900 Ft + áfa

Intel Triton 430TX 512 Cache alaplap, Intel 200 Mhz MMX CPU, 32 MB SDRAM, 2,1 GB UDMA HDD, 2-4 MB S3 Virge 3D/DX, Mini T. ház, 14" Color SVGA mon.

ASUS 3Dexplorer 32.000 Ft-ért eladó. (Riva 128-as chip, PCI, TVout, Video in, stb.)
Érdeklődni lehet: 06-30 344-059

Régi és új játékok eladóak.
Tel.: 06-75 313-131(hétvégén)
racsi@yahoo.com

PC-s programokat cserélek.
Tel.: 06-30 938-112

F1Racing, F1GP2, Nascar2, CART frissítéseimet kérésre elküldöm. Például: legújabb autófestések. Összesen 330MB.
Tasnádi Zoltán
2100 Gödöllő,
Gébics u. 18.
Tel.: 06-28 418-062

M&D computer

kereskedelmi és szolgáltató vállalkozás

1203. Budapest Török Flóris u. 69. Tel.: 283-7507
Nyitva: Hétfő-Péntek: 9.30-17.30

Alaplap		Videovezérlő	
586 VIA	8.800	Diamond Viper 4MB PCI	29.200
586 TXPRO	11.300	Diamond Monster 4MB	20.000
586 TX Gigabyte	17.000	Winchester	
Processzor		2.1 GB Seagate UDMA	22.700
Cyrix 200 MX	12.800	3.2 GB Quantum UDMA	31.000
Intel P200 MMX	19.500	6.3 GB Quantum UDMA	42.200
Intel P2 233	51.000	CD-ROM, CD író	
Memória		32x Panasonic CD-ROM	15.000
8 MB EDO	1.960	Sony 2/8 CD-író ATAPI	68.350
16 MB EDO	3.900	Monitorok	
16 MB SD	4.510	14" Licom Digital	24.800
32 MB SD	8.800	15" Licom Digital	33.400

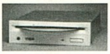
Komplett konfiguráció vásárlásakor az árból 5% kedvezményt adunk!!!

HP, Canon, Epson nyomtatók bármely típusa rendelésre!!!
Budapest területén komplett gépekre ingyenes házhozszállítás!
Ha nálunk vásárolt garanciális gépét bővíteni akarja, a cserealkatrész árának csak a különbözetét fizeti.
Áraink a ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

200 MHz-es busz?

Még meg sem érkeztek a 100 MHz-es buszt támogató alaplapok, a híradások máris arról szólnak, hogy ez az újdonság sem lesz túl hosszú életű. 1999-ben az Intel 200 Mhz-re szeretné növelni a busz sebességét.(Ekkor jön a Katmai kódnevű processzora, amelynek órajele akár 750 Mhz is lehet.) A sebesség növelését a bevezetendő RDRAM-ok (Rambus dynamic random access memory) teszik majd lehetővé.

Pioneer DVD-ROM meghajtó



Piacra dobta legújabb DVD-ROM drive-ját a Pioneer. A DVD-102 típusjelű meghajtó 2.6-szer gyorsabb, mint első generációs elődei, átlagos elérési ideje 150 ms és ATAPI szabványt használ. Az egy- és a kétrétegű DVD-ROM lemezek mellett tudja olvasni a hagyományos CD-ROM-okat is. Bevezető ára kb. 175$.

Canopus Pure3D LX

Újabb 3Dfx-es kártyát hozott forgalomba a Canopus, amely Pure3D LX névre hallgat. A kártya a jó öreg 3Dfx Voodoo chipre épül, de a gyártók állítása szerint a leggyorsabb a maga kategóriájában. Található rajta 2 MB frame buffer memória és 4 MB textúra memória. (Nem tudom, de szerintem ezzel nem újítottak valami nagyot...)

Intel 702 MHz Pentium II

Az Intel egy 702 MHz-es Pentium II processzort mutatott be a Cebiten. Ilyen processzort persze az idén még biztosan nem lehet venni, de az ezredfordulóra az ígéretek szerint megdől az 1 GHz-es álomhatár is. A bemutatott processzor ugyanazon 0.25 micronos technológián alapul, mint a mostani P-II-esek.

Orchid NuSound 3D

A Diamond már bemutatkozott a 3D-s hangkártyáival, most - csakúgy mint a grafikus kártyák esetében – az Orchidon a sor. Az NuSound 3D a Vortex AU8820-as chipen alapul (Aureal Semiconductor chipset). Teljesítménye a cég szerint több mint 300 audio MIPS, és stúdió minőségű 64 szintű Wavetable Synthesis-t tartalmaz. Mind az A3D-t, mind a DirectSound 3D-t támogatja, járnak hozzá az ilyenkor már szokásos A3D-t támogató játékok. (pl. Jedi Knight) Az ára 69$.

Diamond Stealth II G640

A Diamond Multimedia is jelentet meg az Intel 740 3D chipjére épülő kártyát, a Stealth II G640-et. Ez a grafikus vezérlő, amely 2D/3D kártya, az első 2x AGP-s kártyája a cégnek. A kártyán található memória mérete egyelőre titok, de a legnagyobb felbontása 1600x1200 lesz. (True colorban 1024x768.) Az ára kb. 200 $ lesz.

Quantum Atlas III

Az eddigi legnagyobb - 18.2 GB-os - 3.5 inch-es winchesterét kezdi el a közeljövőben szállítani a Quantum. Az Atlas III az új Ultra2 SCSI technológia segítségével 80 MB/sec-os átviteli sebességre képes. A drive nem olcsó, ára 1620$.

Quantum 3D Voodoo2

Ahogyan az várható volt, a Quantum 3D is beszállt a Voodoo2-es üzletbe. Azt is megszokhattuk már tőlük, hogy nem csak egy kártyával, hanem egy egész sorozattal jelennek meg. A mostani sorozat két legérdekesebb darabja az Obsidian 2 S-12 TV, amely a 12 MB memórián kívül TV kimenettel is rendelkezik (lehet AGP vagy PCI), és az Obsidian2 X-16 amely nyújtja számunkra az SLI-t, de csak egy slotot foglal.(Lásd kép!)

Olympus digitális fényképezőgép

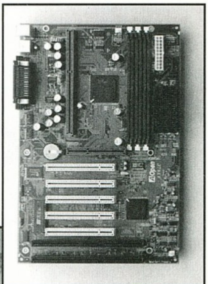
Az Olympus bemutatta a digitális kameráinak harmadik

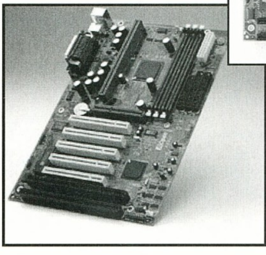
generációját képviselő D-340L modellt. Az új gépet már nem szükséges a PC-hez csatolni ha meg akarjuk nézni az elkészült fotót, hanem az rögtön floppyra menthető vagy megtekinthető egy TV-n, esetleg csatlakoztatható egy digitális nyomtatóhoz. A fényképezőgép felbontása 307200 pixel/kép vagy 1.2 millió pixel/kép lehet. A tárolt képek minőségétől és a gép memóriájától (4 vagy 8 MB) függően 9-120 fénykép

tárolására képes. Súlya kb. 30 dkg, ára 799 $.

AOPEN AX6LC alaplap

Az AOPEN alaplapjainak minősége mindig is kiemelkedő volt, akár a TX chipsetes AX5T-re vagy az AP5T-re , akár a PII-es LX-es chipsetre épülőkre gondolunk. Nem kivétel ez alól az új AX6LC sem. Az ATX-es alaplap 5 PCI, 1 AGP és 2 ISA slotot tartalmaz és 3 DIMM foglalat kapott rajta helyet. Mérete – persze az ATX korlátain belül – kicsinek mondható. A





támogatott buszsebességek 66/68/75/83MHz, az órajel szorzók pedig 1.5x-8.0x terjedhetnek!!! Az első tesztek szerint az installálása és a kézikönyve elég korrektnek mondható, megfejelve mindezt a kitűnő, tuningolhatósággal. Ami talán felróható, hogy kevés az ISA slot és a memóriafoglalat. Az ára 155 $.

Creative Labs Dxr2 DVD Kit

Egy éven belül minden márkás új számítógép DVD olvasóval lesz felszerelve. Ezt igazolja, hogy a nagyobb gyártók (pl. Dell, Gateway 2000) már most így árusítják új modelljeiket, s nemsokára a kicsik is kénytelenek lesznek felzárkózni. Amíg nem látunk egy készüléket működés közben, azt mondhatjuk "jó nekem a VHS minőség és nem zavar, ha egy játék 8 CD-jét kell cserélgetni a drive-ban". De már rögtön az első élő bemutató meggyőző lehet, a borotvaéles kép és a Dolby Digital 5.1 hang lehengerlő élményt ad. A Creative Labs is igyekszik egyre újabb és jobb DVD meghajtókkal a vásárlók – na és persze a saját zseb – kedvében járni. Mint azt a címben szereplő "Kit" szó mutatja, nemcsak egy meghajtóról van szó, hanem a doboz tartalmaz még egy Dxr2 dekóder kártyát, egy a szükséges információkban gazdag kézikönyvet, egy CD-ROM-ot a driverekkel, és két DVD játékot: a Wing Commander 4-et és a Claw-t. Maga a meghajtó, mint a neve is mutatja, 2-szeresen olvassa a DVD lemezeket, ezen kívül képes a CD-R (írt CD) és a CD-RW (újraírható CD) olvasására is. Ez utóbbiakat 20-szoros sebességgel pörgeti. A Dxr2 MPEG-2 dekóder kártya az úgynevezett DynamicXtended Resolution technológiát használja, amellyel élesebb képet ad és kiküszöböli (?) az MPEG tömörítés hibáit. A hang két úton szólaltatható meg: ha rendelkezünk olyan berendezéssel, amely képes dekódolni a Dolby Digital 5.1-et akkor használhatjuk az s/PDIF csatlakozást, ellenkező esetben számítógépünk hangkártyájára kell hagyatkoznunk (egy belső kábelen keresztül összekötve) és az arra kapcsolódó hangkeltőkre. Az MPEG kártya lehetőséget ad arra is, hogy a képet a TV-n jelenítsük meg, de a hang nem szólalhat a TV hangszóróiból. A készlet ára 250 $.

Matrox MGA-G200 a Voodoo2 gyilkos?

A Matrox név sokáig egyenértékű volt a leggyorsabb 2D-s grafikával, de a 3D-s igények megjelenésével a cég valahogy háttérbe szorult. Nem segített ezen a Matrox Mystique megjelenése sem, amely talán költségkímélés címén nem tartalmazott olyan alapvető funkciókat, mint alpha blending vagy texture filtering. Az elmúlt 18 hónapban a Matrox összeszedte magát és elkészítette az MGA-G200 névre hallgató 2D/3D gyorsító chipjét. Ez a processzor is kihasználja az AGP 2x-t (beleértve azt is, hogy a rendszer memóriáját textúrák tárolására használja). A duál 64 bites adatbusznak köszönhetően – amelyet a Matrox "128-bit DualBus"-nak nevez- a teljesítménye több mint kétszerese a jól ismert Millenium II-nek. Maximum 16 MB memóriát támogat, legnagyobb felbontása 1600x1200, 85 Hz-es képfrissítéssel. A 3D-s rész is imponáló paraméterekkel rendelkezik, pl 100Mpixels/sec perspective corrected, texture mapped, alpha blended pixel. (Az első 8 MB-os tesztpéldány 93 fps-t produkált 640x480-ban a Forsaken alatt.) Fontos újítás, hogy tud 32 bites színmélységgel is renderelni. (Ha az adott program, játék támogatja ezt.) Tartalmaz ezen kívül támogatást a szoftveres MPEG-2 lejátszáshoz.

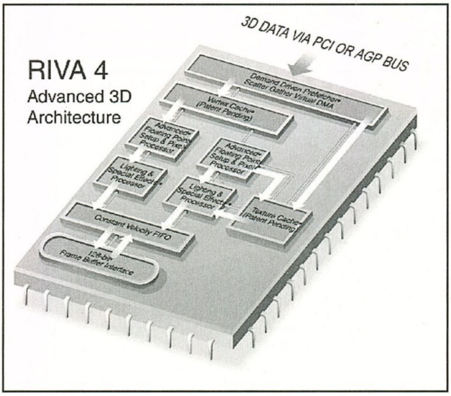
Creative Labs: Új generációs Sound Blaster?

A Creative Labs fellebbentette a fátylat legújabb, második generációsnak nevezett hangkártyájáról. A kártya lelke az EMU10K1 processzor, amely egyfajta DSP, de olyan erős mint egy Pentium 180-as. Ez a chip az ún. környezet modellező technikát használja: beállítjuk mekkora az adott helység, vannak-e benne bútorok stb. és ennek megfelelően olyan hangot fog generálni, hogy az akusztika a lehető legjobb legyen. A kártya PCI slotba illeszkedik és a mélynyomóval együtt 8 hangszórót tud megszólaltatni.

Megjelenése legkorábban augusztusra várható 200 $ körüli áron.

NVidia NV4 vagyis TNT és a NEC PVRNG

Különféle híreket lehetett hallani az nVidia új chipjéről, mint utóbb kiderült még a nevével kapcsolatos adat sem volt pontos. Az először NV4-nek majd mostanában RIVA TNT-nek nevezett chipről már több információt biztosan lehet tudni. Az egyik legérdekesebb adat , hogy 8 millió háromszöget képes renderelni másodpercenként szemben a Voodoo2 hárommilliójával. Mindez annak köszönhető, hogy ez a processzor egy elég robosztus darab, kb. 7 millió tranzisztort tartalmaz. (Ennyi van körülbelül az Intel P-II procikban is.) Egyéb adatok: multitextúra támogatás, 32-bit color rendering, 24-bit Z-buffer, anisotropic filtering, 16MB memória támogatása, DirectX 6 and OpenGL optimizálás, Stencil-Buffer in OpenGL & DX6, AGP 2X. A 8MB-os kártyák 149 $-ba, a 16 MB-osok 199 $-ba fognak kerülni, megjelenésük nyár végére várható.



Új információk láttak napvilágot a NEC második generációs technológiáját képviselő PVRNG chipről is. Az adatok tömören: 120 millió pixel/sec, 1.2 - 4 million háromszög / másodperc, 32MB memória támogatása, 32bit Z-buffer, anisotropic filtering, hardware bump-mapping, volumetric effects , hardware assisted enviroment-mapping, 1600 x 1200-as maximális felbontás, OpenGL támogatás, AGP 2X, 0.25 micronos technológia. Lehetséges, hogy a Diamond és a Creative Labs is fog erre a chipre épülő grafikus kártyákat gyártani.

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket május 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni. A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

- A CD-ROM-ok árából
- Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

10%

- a CD-ROM-ok árából
- tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

- Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

DEATHMATCH
DeathMatch Játékklub

1088 Budapest,
Rákóczi út 9.
az udvarban
Tel: 267-6880

- CD-ROM vásárláskor 5% engedmény
- 1 óra **ingyenes** (!!!) helyi hálózati játék

Egy alkalommal 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

5%

- Minden Diamond Multimedia termékre

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

sPeCi computer Kft.

1148 Budapest,
Bánki Donát u. 62.
Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

- Komplett számítógép vásárlása esetén Genius egeret adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

- Konfiguráció vásárlása esetén **ESS1868** hangkártyát és **hangszórót** adunk ajándékba (beszerelve)

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER · Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

- Minden GENOA termékre 5%
- CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

- 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
- 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 118-5003, 118-9481
109-es mellék

- 10 % a CD-ROM-ok árából
- 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

2N Bt.

1085 Budapest
József Krt. 59-61
Tel: 06-30 403-211

- 5% kedvezmény a szerelési munkákból

A hirdetésben felsorolt szolgáltatások igénybevétele esetén használható fel.

STUFF R

1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

5%

- Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Teleport

INTERNET KLUBKÁVÉZÓ

A napokban nyílt meg a Vas u. 7. alatt egy új számítógépes klub. A belépőt egy teljesen más világ fogadja, mint amire számítana. A helyiség design-ja egészen pofás, sőt néhol meghökkentő. A domináló szín az ezüst, ami egy kicsit futurisztikussá teszi az egész helyiséget - tényleg akár egy űrállomás. A díszítés is ehhez igazodik: idejétmúlt alaplapok, elektronikus panelek, stb. lógnak a falakon. A félhomály kellemes hangulatot teremt, csak a villódzó monitorok és kisebb helyi világítótestek adnak némi fényt.

A legtöbb klubban csak játszani és vásárolni lehet, de a Teleportban gasztronómiai élményekben is részesülhet az ide látogató. Az első helyiségben található a kiszolgáló hűtőpult. A tartalmát különféle sütemények (amerikai gyümölcskenyér, kókusz csoki korong, stb.) és többféle fagylalt (nagyon finom, leteszteltem) képezi. A kávézó a nevét nem ok nélkül kapta. A hagyományos kávék mellett több speciális áloműző is kapható, mint pl. a Quaker - forró feketekávé tejjel, likőr aromával, az alján egy konyakos meggyel. A legkülönlegesebbek a Tau Ceti gyűjtőnév alatt szereplő kávék, ezek speciálisan ízesített kávéból készülnek. Ebből nyitáskor nyolcféle volt kapható, de ez a későbbiekben 24 különféle ízesítésben lesz elérhető. Csak egy pár íz: mandula, fahéj, kókusz, jamaika rum, amaretto, grand marnier, irish cream. Sajnos nem volt időm végigkóstolni őket, és egyébként sem kávézom - ezt az olvasóra bízom. Még egy fontos dolog: a Teleportban a gyerekekre való tekintettel szeszesital nem kapható, csak üdítő (és persze a kávék).

Visszatérve a berendezésre igen érdekes dolgokat vehetünk szemügyre. Legszembetűnőbbek a furcsa faszobrok. Ezek teljesen eredeti afrikai sámánszobrok (megvásárolhatók), melyeket a gonosz démonok elűzésére szoktak használni. Az egyik sarokban található néhány sokaktól idegen létforma, természetesen fogságba ejtve. Hogy pontosan miféle, az legyen meglepetés. A polcokon különféle könyvek találhatók, ezek a fantasy és sci-fi irodalom darabjai. Az üzletben a Nitor kiadó teljes választéka elérhető, az egyik sarokban több mintadarab meg is tekinthető: Codex szerepjáték, Cyberpunk 2020.

A kávézó szerves dekorációjaként egy idejétmúlt C64-es díszeleg az egyik polcon. Ezen ingyen lehet játszani, már ha valakinek ehhez van kedve. A kávézóban Playstation játékgépek is lesznek, melyeken szintén lehet majd játszani. A Playstation játékszoftverek természetesen megvásárolhatók, illetve alapgép is kapható megrendelésre.

A hátsó helyiségben található a lényeg - 6 db 200 MMX-es, 3Dfx-es PC - melyeken akár hálózatban is lehet nyomulni. A legkedveltebb játékok a Quake, a Diablo, a Red Alert és a Total Annihilation. A tervekben szerepel versenyek kiírása és lebonyolítása is. Egyéni és csapatversenyek Quake, Diablo, Red Alert kategóriákban lesznek, az ifjabb korosztály számára pedig Klik & Play versenyt is terveznek. Az üzletben a játékszoftvereket meg is lehet vásárolni, pl. az EuroPress teljes választéka kapható, de más kiadók termékei is megtalálhatók. Külön figyelmet kaptak az ismeretterjesztő szoftverek, valamint azok, melyek a fiatalabb korosztályhoz szólnak. Ilyenek a Hupikék Törpikék vagy a Klik & Play.

A gépeken internetezni is lehet, akár egyszerre többen is. Ha valaki szívesen kipróbálná a VDO Phone (internetes video telefon) lehetőségeit, annak erre is módja van. Az egyik monitor tetején erre a célra egy kis kamera van felszerelve. A zenei szárnyaikat bontogató ifjoncok az egyik gépen MIDI-zni is tudnak. A gépben SB 64 Gold hangkártya található, MIDI billentyűként pedig egy szintetizátor szolgál. A gépre telepített Music Studio 3.0 vagy a magyar fejlesztésű Newbeat szoftver széles lehetőségeket biztosít a kreatív elmék kibontakozásának.

A Kapitány elmondása szerint további komoly tervek is szerepelnek. Remélhetőleg Magyarországon is rövid időn belül elterjed a DVD rendszer, mert DVD filmek forgalmazását is fontolgatják. A lehetőségekhez mérten szeretnének egy Quake szervert, mely éjjel-nappal a netre lenne kötve, így bárki elérhetné. Tervezett szolgáltatás továbbá a kiscsoportos Internet és számítógépes alapismeretek oktatása. A komolyabb felhasználókat célozza a Linux disztribúció (Debian és RedHat képviselet). Szóval ötlet van dögivel, csak meg kell csinálni.

Sajnos több dolog már nem fér ide, pedig lenne még mit írni. A legegyszerűbb, ha benéztek személyesen a Teleportba - lehet, hogy találkozunk...

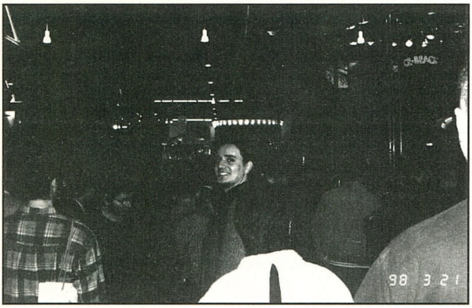
SakmaN

INFO

TELEPORT INTERNET
KLUBKÁVÉZÓ
1088 BUDAPEST,
VAS U. 8.
TEL.: 267-6361

CeBit hírek

CEBITEN JÁRTUNK, MESTERSÉGÜNK CÍMERE: ÚJSÁGÍRÓ



Idén először látogattunk el személyesen a Hannoveri kiállításra. Tettük ezt azért is, mert nagyon sok új hardver európai bemutatása erre a kiállításra lett időzítve, másrészt pedig így valós tapasztalatok alapján íródtak a beszámolók. A vásár olyan hatalmas volt (440.000 m2), hogy képtelenség lett volna mindenhova eljutni, talán jövőre több anyagot sikerül összeszednünk. Következzenek a beszámolók:

(Közben kiderült, hogy erősen meg kell vágnunk a szöveget, így igyekeztünk két olyan céget kiválasztani akik népszerűek,, ám eddig keveset szerepeltek a PC Guru oldalain. Lehetőség szerint folytatni fogjuk a többiekkel is.)

ÚJDONSÁGOK AZ AMD HÁZATÁJÁN

AMD

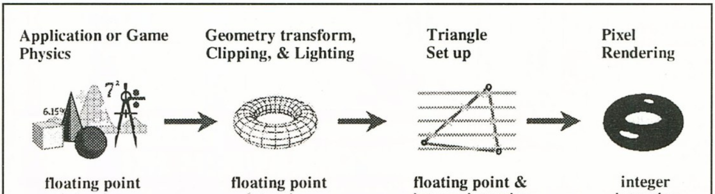
A CeBiT-en az AMD standjánál is elidőztünk kissé. Itt először egy előadást néztünk végig, ahol az új K6 3D 300MHz-es processzot mérték össze az Intel P2 300-asával. A demonstrációt a Dreamworks készülőfélben levő játéka, a Trespasser szolgáltatta. A két gépen ugyanaz az állás látszott, de az AMD prockós gépen némileg szebb volt a grafika. Ez a processzor az MMX utasítások mellett új 3D-s utasításokkal van ellátva, ezek segítségével képes arra, hogy textúrafilterezést, fényeffekteket, vagy ködöt generáljon valós időben - melyek elvileg a 3D gyorsítókártyák minőségére emelhetik. A kérdéses csak az, hogy képes lesz-e mindezt kielégítő sebességgel produkálni. Bár tény és való, hogy a K6 3D-s gépen tényleg sokkal szebb volt a játék, de sebességre mindkét gép nagyon lassú volt. Ne felejtsük el persze, hogy az egészet egy nagyon alfa verziójú programmal demonstrálták. Egyszóval technológiai szemmel nézve nagyon tanulságos dolog volt, hardcore gamer szemmel nézve pedig egyelőre nem igazán meggyőző. Az új 3D-s utasításkészlet minden újabb generációs AMD prockóba belekerül, és állítólag az Intel is licenszelni fogja (?).

A demonstráció után Rana Mainee tartott előadást az AMD 98-as terveiről. Az elején még kissé döcögős bemutató végül igen jó hangulatban zajlott le, ez a Rana gyerek egészen jó fej volt. Persze röpködtek a keresztkérdések is, amikre általában elég meggyőző válaszokat kaptunk. A záró kérdésnél volt csak egy kis szünet, mikor is Mocsy megkérdőjelezte az előadott számszerű információkat - hiszem ha látom alapon. Ez persze nem most lesz, hiszen az AMD csak nemrég írta alá a szerződését az IBM-mel. Ez annyit jelent, hogy a legújabb 0.25 mikronos technológiát használó IBM gépsorokon fog készülni az új processzor. Ilyen gépsora az IBM-en kívül eddig csak az Intelnek és a NEC-nek van.

Az AMD új processzorai erős konkurenciát jelenthetnek az Intel számára. A K6 3D-t egyértelműen a vele azonos órajelű P2-es processzor versenytársának szánják. A következő Intel processzor, a Katmai pedig erős ellenfélre lelhet a K6 3D+-ban. Az AMD-nél furcsa dolognak tartják, ha egy gyártó egy olyan terméket dob piacra, amely gyengébb mint az előtte levő. Ki hallott már olyat, hogy egy gyártó kihoz egy olyan processzort, amelyik lassabb, mint az előző generációs processzor? Ilyen tudathasadásos dolog a Celeron, amely egy L2 cache-étől megfosztott P2. Tesztprogramokkal igazolt eredményeket toltak az orrunk alá, hogy a Celeron 266 bizony lassabb (!!!), mint a mezei 233 MHz-es MMX processzor. Persze szerintem e mögött is kemény üzletpolitika húzódik, hiszen az Intelnek érdeke, hogy az új Slot-1-es alaplapok mihamarabb elterjedjenek. Az alapvető gondot az jelenti, hogy ez a végfelhasználók zsebét alaposan megterheli - új proci, új alaplap, új ház, új egér, új billentyű... ezt elsősorban a magánfelhasználókra értem.

Az AMD viszont nem így látja a jövőt. Szerintük a Socket 7 még nem érte el a technológiai csúcspontját, és igazából semmi sem indokolja a cseréjét. A gond csak az, hogy az Intel LX és BX chipsete nem támogatja a Socket 7 szabványt, tehát új alaplapi chipset után kell nézni. Ezeket három cég szállítja majd, az Acer (ALI), a SIS és a Via Technologies, akikkel természetesen stratégiai szerződést is kötött az AMD. A továbbfejlesztett Socket 7 platform a Super 7 nevet kapta. Az elgondolás az volt, hogy a régi technológia meghagyása mellett az új - P2 - platform nyújtotta előnyöket is kihasználhassák. A rendszer busz órajelét tehát a régi 66-ról felemelték 100 MHz-re. Ezzel a lépéssel a rendszer busz sávszélességét is megnövelték 533 MB/sec-ről 800 MB/sec-re, ami megegyezik a Slot 1-es alaplapokéval. A kor követelményeihez híven az új platform 133 MHz-es AGP videokártya portot is kap (mindhárom gyártó kihozott AGP-t támogató chipkészletet 66 és 100 MHz-es rendszerbuszokhoz).

Az AMD meggyőződése az, hogy olyan terméket kell gyártani, amire a felhasználónak szüksége van, nem pedig ráerőltetni egy igen költséges, új technológiát. Az új processzorok leginkább a kisebb pénzű fogyasztók kedvencei lesznek, hiszen a versenytársként megjelölt processzoroknál magasabb teljesítményt nyújtanak, fele áron.



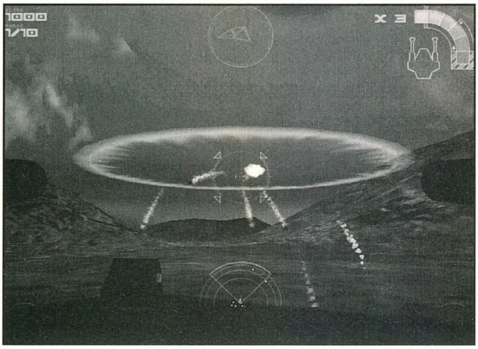
POWERVR SECOND GENERATION

A 3Dfx egyik nagy riválisa mindig is a NEC/Videologic páros alkotta PowerVR volt. A 3Dfx előnye most már csak 1-2 hónap, hiszen májusban elvileg piacra kerül az új generációs PowerVR kártya. Hogy mit fog tudni, arról kevés az információ és tesztkártyákat is csak kevesen láttak működni. Az új kártya/chipkészlet jelenleg készül, valamikor áprilisban kezdik el a sorozatgyártását. A teszt boardok még a régebbi 0.35 mikronos technológiával készült chipekkel vannak felszerelve. Az általam látott kártya kb. 25 cm hosszú volt, több chipet tartalmazott (abszolút alfa

VideoLogic

verzió). A végleges kártya méretben teljesen meg fog egyezni az Apocalypse 3Dx-szel (kb. 10x15 cm), az egész hóbelevanc egyetlen chipbe lesz beleintegrálva, ami a legújabb 0.25-ös technológiával fog készülni (ilyen gyártósora jelenleg csak az Intelnek, az IBM-nek és a NEC-nek van).

Általában a forró dolgokat nem nagyon mutogatják a közönségnek. Példának okáért a legújabb játékok „work in progress" bétáit is a kulisszák mögött, titokban láthatták az újságírók. Nem kis örömömre sikerült betekintenem a Videologic kulisszái mögé, s a látottak alapján elmondhatom, hogy elég ütős lesz az új PowerVR. Több technology demot láttam rajta, némelyik olyan elkápráztató volt, hogy nem hittem a szememnek. A legmegdöbbentőbb az Ultimate Race Pro special editionje volt (K-Rally), ami az eredeti játék magasabb poligonszámú verziója. Ebben a változatban a kocsik részletesebben vannak kidolgozva, az ablakuk áttetsző - mindamellett, hogy az égbolt tükröződik rajtuk -, és még a sofőr is látszik a kocsiban, ahogyan jobbra-balra dőlöngél és a kormányt tekergeti (!!!). Ez úgy 60 frame-mel ment, csak néha esett lejjebb a



sebessége pár frame-et. Majnem ott volt, ahol a játéktermi Sega Rally-t (tényleg!). Az Incoming játszható demoja is igen meggyőző volt, itt is csak sűrűbb „történések" esetén látszott a sebesség minimális visszaesése. A Forsaken kétpályás demojának a grafikája kicsit bugos volt (driver probléma, vízszintesen törte a képet), de átlagban 60 frame-mel ment. Később aztán egy másik gépen megmutatták, és ott jó volt. Ami nagyon érdekelt volna - Quake -, azt sajnos nem tudtam megnézni, mert nem volt feltelepítve. Az előző PowerVR generáció egyik nagy hibája a gyenge alpha-blending (textúra-átlátszóság) support volt. Az új chipkészletben ez ki lett javítva, és már az összes létező blending módot támogatja - erre volt is egy igen kellemes technology demo. A másik gond a processzorfüggőség volt. Míg a Voodoo-nak elég volt egy P133 is, hogy látványos sebességnövekedést mutasson a grafika, addig a PCX2-höz elkelt egy P166-os, és még akkor sem volt tökéletes. Az új chipkészletbe belekerült a teljes geometriai és texture setup, ami jelentősen tehermentesíti a processzort, így lassabb gépeken is eredményes változásokat érhetünk el. A leglassabb processzor, amihez még ajánlják a P90 (!). Visszatérve a PVR SG-re hangsúlyozottan mondom, hogy a közölt adatok a béta kártyára vonatkoznak, ami sokkal lassabb mint a végleges kártya. A tesztdarabok 66MHz-cel voltak meghajtva a végleges kártya 100MHz-ével szemben - ez jelentős sebességkülönbség -, és a driverek szintén kezdeti stádium képét tükrözték. Sajnos nem volt túl sok idő a nézelődésre, de így is majdnem másfél órán keresztül néztem-hallgattam a Videologic emberkéit és a bemutatókat. Remélhetőleg kapunk tesztkártyát, amit majd jól meghajtunk mindenféle tesztprogrammal, és elétek tárjuk az eredményeket (az igazat).

sakman

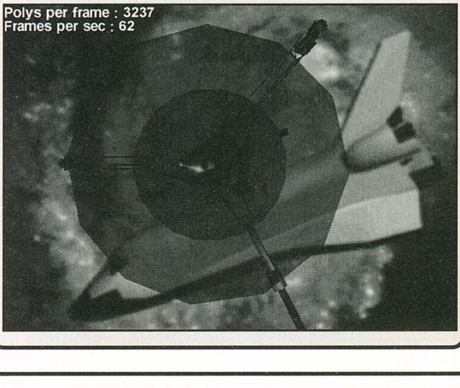
sakman@gamez.pganet.com

A PowerVR második generációjához 5 chip/chipkészletkészlet tartozik. Ezek megoszlása a következő: egy chipkészlet készül játéktermi gépekhez, egy az új SEGA Katana játékkonzolhoz, és a maradék három PC-s platformra. A legelső a Highlander néven emlegetett chip lesz, amit teszt közben láthattam. Ez egy 2D/3D megoldás, középkategóriás (ők mondták!) teljesítménnyel, nagyon alacsony árszinten. A tervezett utcai ára 99 USD (szorozd csak gyorsan át), és software bundle-ként a K-Rally lesz hozzá (meg esetleg más is). Valamikor a nyár végén jön ki az új melléduqós kártya (PCX3?), ami a high-end kategóriát fogja képviselni (200 UDS alatt), és a karácsonyi szezonra készül el ennek a 2D/3D változata. Az új chip nemcsak gyorsabb, hanem új effekteket is tud. Ilyen a Bump-mapping, amit „érdes" felületű textúrákat generál, vagy az Anisotropic filtering, ami jobb mint a trilinear filtering, mert a filterezés iránya perspektivikus. Új dolog még a vektortömörített textúra kezelés, amivel minimum 1-6 arányú textúratömörítést érhetünk el (2MB RAM-ba mondjuk 12 MB!!! textúrát el tud pakolni). Mindezt persze röptében csinálja, sebességromlás nélkül. A Full scene anti-aliasing teljes képernyős pixelelmosást végez. Ez úgy működik, hogy az egész képet 1600x1200-ban számolja ki a proci, majd ezt konvertálja le 640x480-ra.

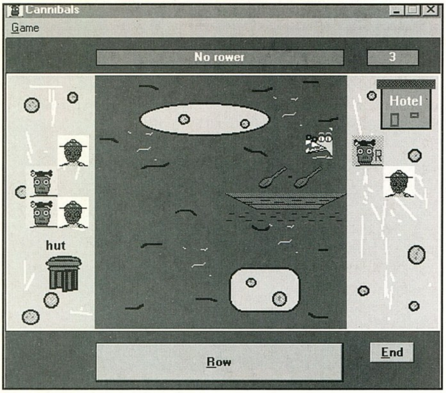
Technikai adatok (amiket a hardver önmagában támogat mindenféle szoftveres trükközések nélkül):

120 millió pixel/sec fill rate
1.2 millió textúrázott és effektezett polygon/sec (maximum kapacitás 4 millió)
háromszögek (triangle), négyszögek (quad) és polygoncsíkok (polygon strips) kezelése
teljes lebegőpontos geometriai és textúra setup engine (processzor tehermentesítés)
32-bit pontosságú lebegőpontos Z-buffer RAM foglalás nélkül (a nem látszó felületeket ki se számolja - hidden surface removal)
közös 2D/3D memória
VQ textúra tömörítés max. 1-10 arányban (vector quantization)
2X AGP with sidebands támogatás
PCI 33/66 MHz támogatás
teljes alpha blending támogatás
teljes képernyős pixelmosás (full scene anti-aliasing)
perspektíva helyes bilinear, trilinear és anisotropic textúra filtering és ARGB gouraud árnyékolás
színes fény (specular highlight with offset colours) és környezet tükröződése (environment mapping)
speciális fényeffektek: valós árnyék, lens flare
többféle köd effekt támogatás (vertex, table, exponential)
bump-mapping (érdes felületű textúra)
DirectX és Open GL blending módok támogatása
3D gyorsítás ablakban
maximális megjelenítés 1600x1200 24 bit színmélységgel
100 MHz-es belső órajel
230 MHz-es belső RAMDAC
2-32 MB SDRAM megcímzési lehetőség
MPEG-2 dekódolás, DVD video ki és bemenet
teljes DirectX 6 támogatás
és a legfontosabb: Microsoft WHQL certified (Microsoft által támogatott hardver)

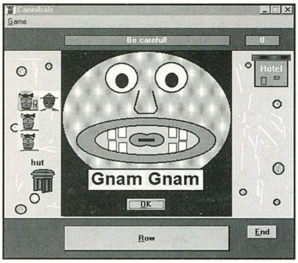
Információk:
www.videologic.com
www.powervr.com



Cannibals v1.0



Manapság lámpással kell keresni az ötletes, eredeti játékokat, pedig a most felnövő számítógépes nemzedéknek sem ártana egy kis agytorna. Erre lenne egy jó példa ez a freeware játék, mely az úgynevezett variációs (matematikai-logikai) játékok csoportjába sorolható. A program alapötlete egyszerű, és merem remélni, hogy sokak által ismert; a folyó baloldalán három vadász és három kannibál helyezkedik el. A feladat pedig az, hogy átjutassuk mind a hat embert a csónak segítségével a túlpartra.



Szabályok:

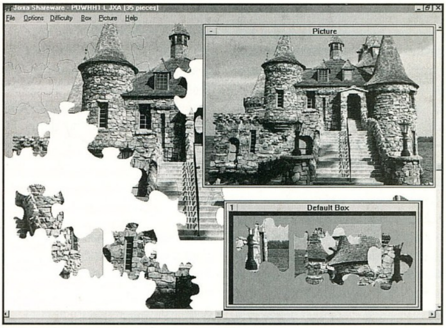
1. Mindig ugyanannyi vadásznak és kannibálnak kell tartózkodnia a part mindkét oldalán. (különben megeszik a kannibálok a vadászokat)
2. Csak a rózsaszínű kannibál (R-jelű) tud egyedül evezni, de a vadászok egyedül is evezhetnek.

Ha jól kombináltál, akkor legfeljebb 13 lépésből megoldható ez a feladat.

http://viger.netanday.it

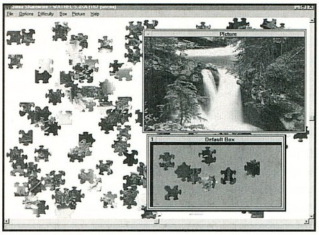
Jixxa v1.2e

A puzzle-ök társasjátékok mellett a legnépszerűbb családi játékok közé sorolhatóak. Sajnos tapasztalatból tudom, hogy idővel mindig elvész egy-egy apró puzzle-



darab, no és ahol többfajta puzzle is található, néha érdekes keveredések fordulhatnak elő még a legnagyobb odafigyelés mellett is.

A Jixxa programban természetesen ilyen soha se fordulhat elő, pedig itt nem is egy és nem is két puzzle található, hanem számtalan. Az is kellemes, hogy a kirakandó puzzle darabszámait mi határozhatjuk meg. Sajnos ebben a nem regisztrált verzióban csak két



puzzle található, egy 35 darabos és egy 107 darabos.

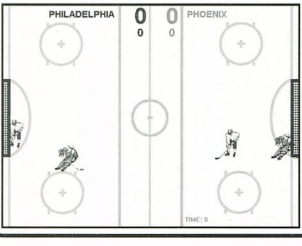
A program a játék egyszerűségéhez viszonyítva igen sok extra menüvel rendelkezik, például készíthetünk magunknak ún. tálcákat, amikre az útban lévő puzzledarabokat tehetjük, de kérhetünk segítséget a kirakásban, és akár megnézhetjük előre a teljes képet. Nagyobb puzzle-ök kirakásánál mindenféleképpen érdemes a lehető legnagyobb felbontásra kapcsolni a Windowst, a jobb áttekinthetőség érdekében.

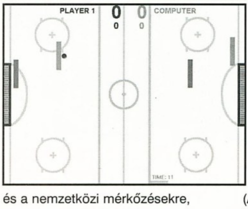
http://www.risoftsystems.com

Hockey Pong

Pong! Pong! És megint csak Pong! Lehet, hogy sokan unják már, esetleg le is nézik ezeket az egyszerű alkotásokat, de én azt is tudom, hogy mások pedig igen jókat játszanak ezekkel. Talán nem hiába jelennek meg mind a mai napig újabb és újabb Pong! játékok...

A Hockey Pong PC-n nagyon ritkának számító Pong jégkorongjáték egyik utánzata. Itt a táblán, akarom mondani a jégen, nemcsak két ütő helyezkedik el, hanem egy-egy csatár illetve kapus is található. Az eredeti játék szellemét megtartva a szerző igen kibővítette a játékot. Például komplett hokibajnokságot játszhatunk, saját csapatot készíthetünk,





és a nemzetközi mérkőzésekre, kupákra mi több az olimpiára is benevezhetünk. Nincs is annál jobb, mint amikor az Ottawa játszik a Poprad ellen. Sajnos a játék irányítása kissé nehézre sikerült, no de sebaj, mindezekért kárpótol minket egy-egy remek hokimérkőzés, no és a program hangulata.

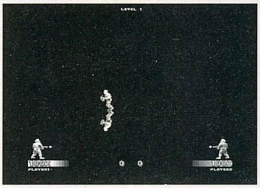
Kezelése:
fel - Tab,(Shift),+
le - Ctrl, (Enter)

Jut eszembe, ha a Laza is úgy ítéli meg (képminőség), akkor ide kerül egy kép, melyen egy eredeti Pong konzol látható (Atari Inc. 1972), mely a világ második Arcade gépe volt.

Ti küldtétek

Wizards of Doom

A játék alapötletét egy, még a Commodore 64-es számítógépre írt játék, a Wizard Of Wor szolgáltatta. Természetesen a két játék nem egyezik meg, csak több azonos vonás fedezhető fel köztük. A program grafikája, mint látható,



teljes egészében a PC-s Doomból lett kölcsönözve, zenéje és hangeffektje sajnos egyelőre nincs. Mivel akciójátékról van szó, természetesen nem kell mást tenni, mint lövöldözni és ügyelni arra, hogy minket le ne lőjenek. A játékot szerencsére ketten is játszhatjuk, és a már megunt pályákat akár saját szintekkel is kiegészíthetjük. Elvileg akár több ezer pályát is készíthetünk.

A játék:

A szinteken az ellenségek általában azonos elv szerint mozognak, előremennek, de ha falba ütköznek, akkor maguktól irányt váltanak, és csak akkor lőnek, ha éppen ránk néznek. Ilyenkor mi nem lőhetünk vissza egészen addig, míg el nem menekülünk. Egy-egy pályát akkor teljesítettünk, ha mindegyik ellenfél meghalt. A játékról bővebb ismertetőt a wod.inf olvashatunk.

Nagy Róbert
nrobert@dragon.klte.hu

1997 júniusában alakult csapat, a Voxel Team játékai (CD-Guru 1982/2).

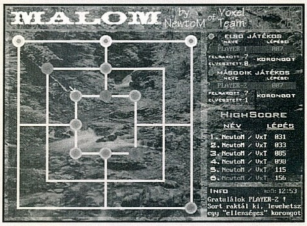
Hexagon

Ennek a logikai játéknak a lényege az, hogy a 19 szabályos hatszögből álló táblán az összes hatszöget mintegy ki kell "kapcsolnunk", azaz sötétre állítanunk. Ez a kapcsolás úgy történik, hogy az egérrel rákattintunk a kívánt hatszögre, és ekkor ez kocka és az összes szomszédja mintegy ellentétes színűre változik (invertálódnak). A játék természetesen időre és pontra megy, ez utóbbi a kezdetben 9999999, de minden kattintásnál 4.5%-kal csökken. Ezen kívül minden másodpercben véletlenszerűen kiválasztott értékkel is csökken a pontszámunk, ezzel is ösztönözve a játékost a gyors gondolkodásra.

Kezelés:
F1 - segítség
Alt+X - kilépés
F2 - BOSS

Malom

Ezt a mindenki által ismert táblásjátékot esetünkben csak két játékos játszhatja. Kezdéskor



mindenkinek kilenc korongja, népiesen szólva babszeme van. A játékosok felváltva lépnek, minden lépéskor 1-1 korongot helyeznek a tábla valamely üres metszéspontjára. Céljuk három korong egymás melletti elhelyezése a tábla egyik vonalán, vagy az ellenfél mozgási lehetőségeinek blokkolása. Amikor egy játékos létrehoz egy sort (3 egy sorban lévő korong; népies nevén malom), levehet egyet az ellenfél korongjaiból.

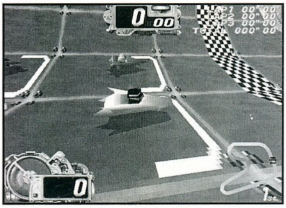
A játék akkor fejeződik be, amikor valamelyik játékos korongjai annyira elfogynak, hogy nem tud már sort alkotni (2 darab marad), vagy partnere annyira akadályozza mozgását, hogy képtelen tovább lépni.

Japán játékok

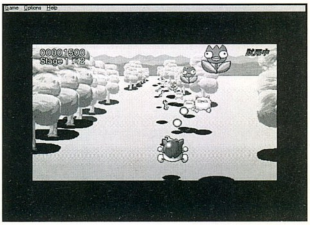
Sakman barátom mostanában már csak rizst eszik, és kezd furcsán elnyúlni a szeme (egyébként innen van a ticsung szó). A kor, mely megtámadta, úgy látszik ragályos, mert mostanában én is csak japán site-okon mászkálok, ráadásul felinstalláltam a japán, a kínai és a koreai nationalt már csak azért is, hogy lássam, mit nem tudok elolvasni :-))). Most a múlt havi kb. 40MByte méretű letöltésekből ismertetnék párat. Ezek a japánban kiadott, 1980 jenért kapható CD-ken (Disc Station) találhatóak.

PolyPoly

Ez a fura nevű program egy remek futurisztikus verseny, ahol a versenyzők egy hosszú és tekervényes csőben száguldoznak. Nekünk természetesen az a célunk, hogy



lehetőleg elsők legyünk. Csak halkan jegyezném meg, hogy mindezidáig a szerkesztőségben még senkinek sem sikerült. A program többek közt támogatja a PowerVR és a 3DFx kártyákat, ami meg is látszik a látványban és természetesen a sebességen. Kezelése roppant egyszerű, hisz csak teljes gázzal előre kell menni, kikerülni a pályaakadályokat és kihasználni a gyorsító panelek nyújtotta lehetőségeket. A játék hangulata egyszerűen magával ragadja a mindenáron győzni akaró játékost.



Pure Fighter

Space Harrier (C64, Spectrum, stb) stílusú lövöldözős játék, mely ráadásul remek zenével, igen szép grafikával és nagyon élvezetes játékmenetekkel dicsekedhet.

Kezelése:
Z - tűz (autofire)
X - ugrás

Kétségtelen, hogy ez a játék a fiatalabb korosztálynak készült, de szerintem ehhez viszonyítva igen nehézre sikerült. Vagy csak én vagyok csirke? Mindenesetre, ha valaki szeretné kipróbálni, annak jó tanácsként elárulom, hogy nem az a főcél, hogy mindent szétlőjünk... Bár kétségtelen, hogy ennek is megvan az előnye, mert a pálya elején és végén található ellenségek szétlövése után bonusz tárgyakat kaphatunk (sebesség, erő, bomba).

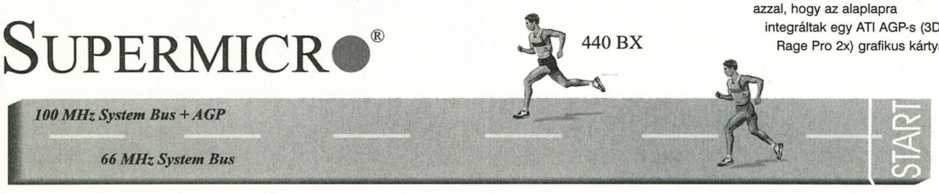
Figyelem! Az itt ismertetett játékok a PC-Guru CD mellékletén is megtalálhatóak.

Angler (Angler@usa.net)

(aki most) --> **開発中**

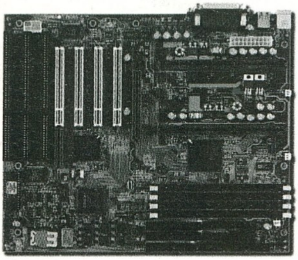
Supermicro

ÚJ ALAPLAPOK



Az amerikai illetőségű Supermicro jelenleg az egyik legismertebb és legelismertebb alaplapgyártó a világon. Ezt többek között azzal vívta ki, hogy azonnal reagál a technikai újításokra, és mindig elsők között hoz ki ezekre épülő új alaplapokat. Emellett sikerének másik titka, hogy a Supermicro alaplapok és grafikus kártyák az USA-ban készülnek, és így nagyon megbízhatónak számítanak. Az idei Cebit-en debütált

SUPER® P6DBS



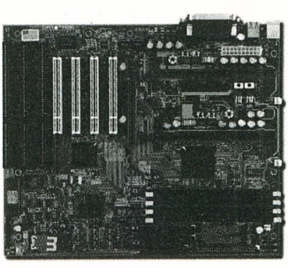
az Intel új 440BX és 440EX chipset-e, és ennek megfelelően megjelentek a Supermicro kínálatában az ezekre épülő új alaplapok. Mit is hoznak újdonságként e chipset-ek?

Az Intel 440BX AGP-s chipset végre lehetővé teszi a 100 MHz-es System Bus órajel és 400 MHz-es PII processzor használatát. Természetesen emellett a megszokott szabványokat és funkciókat, mint pl. PnP, ACPI, PC98, USB, UltraDMA/33 is támogatja - az AGP szabványon belül a 2x üzemmódot is képesek használni. A 440EX chipset-tel az Intel az olcsóbb kategória irányába mozdult el, ez a chipset nagyjából ugyanazokat a szolgáltatásokat hozza, mint az Intel 440LX, csak annál jóval kedvezőbb áron.

SUPER P6DBS, P6DBE, P6SBS és P6SBA - vadonatúj Intel BX chipset-tel

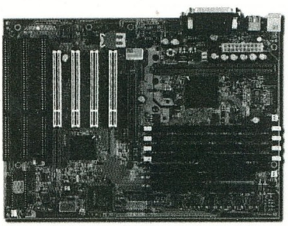
Az Intel 440BX chipset-es Supermicro alaplapok közül a P6DBS és P6DBE dual Pentium-osak, egy vagy két darab 233 és 400 MHz közötti órajelű Pentium II processzort tudnak fogadni. 2 MB-os AMI Flash BIOS kezeli az alaplapokat, melyeken minden fontosabb csatoló-szabvány megtalálható: floppy port, UltraDMA Winchester-kezelő (max. 4 db egység, PIO Mode 4, DMA Mode 2), 2 USB port és PS/2 egér- és billentyűzet-csatoló. A két alaplap közötti eltérésre az első nevében levő S betű utal - erre alaplapi Adaptec 7895 Dual Channel UW SCSI kontroller is integrálva lett. A P6SBS és a P6SBA alaplapokról szinte ugyanaz mondható el, mint előbb bemutatott "nagytestvéreikről", azzal a különbséggel, hogy csak

SUPER® P6DBE



egy-egy Pentium II-es processzort lehet rájuk rakni. A bemutatott négy alaplap mindegyike ATX formátumú.

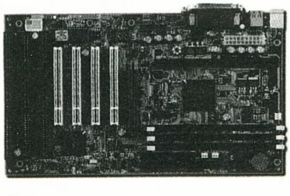
SUPER® P6SBS



A felső kategóriás, nagyteljesítményű gépekbe szánt BX-chipset-es alaplapok mellett a P6SEB és P6SEA és P6SEM nevű, olcsóbb kategóriás, EX chipset-es alaplapokkal bővítette ki a Supermicro korábbi kínálatát. Ezek annyiban tudnak csak kevesebbet az LX chipset-es konkurrenseiknél, hogy 4 helyett csak 3 PCI slot-ot képesek lekezelni és 384 MB unbuffered SDRAM helyett csak 256 MB megcímzésére képesek, ezenkívül azonban minden korábbi funkciót ismernek és használnak, és bármilyen 233 és 333 MHz közötti órajelű Pentium II processzor befogadására képesek. A P6SEB és P6SEA tudásban teljesen megegyezzik egymással, az eltérés annyi mindössze, hogy a P6SEB Baby AT formátumú, míg a P6SEA ATX-es. A P6SEM egy vadonatúj alaplap-formátum, a Micro ATX egyik első képviselője. A Micro ATX egy még integráltabb elrendezést valósít meg, így jóval kisebb, mint a normál ATX-es alaplapok, kisebb táp is elegendő hozzá, így kisebb méretű gép építését teszi lehetővé. 2 PCI és 1 darab ISA bus kapott helyet rajta, de ezt kompenzálták azzal, hogy az alaplapra integráltak egy ATI AGP-s (3D Rage Pro 2x) grafikus kártyát és egy PCI hangkártyát (ESST Solo1).

Ha valaki nem ragaszkodik az Intel chipset-ekhez és a Pentium II processzorokhoz, de elég nagy teljesítményű gépet szeretne építeni, azok számára lehet érdekes a SUPER P5AGPV1 alaplap, mely a VIA Apollo VP3 chipset-et használja. E chipset normál Socket 7 foglalat és abban Pentium illetve Pentium MMX processzorok kezelésére képes, támogatja az AGP 1.0 szabványt (azon belül a 2x módot és a SideBand Addressing eljárást), maximum 6 slotban összesen 1 GB memória lekezelésére képes, és természetesen UltraDMA/33

SUPER® P6SBA



winchester-kontrollert is tartalmaz. A P5AGPV1 ATX formátumú alaplap.

INFO

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1088 BUDAPEST,
RÁKÓCZI ÚT 13.
TEL.: 266-6059
FAX: 118-6651

1997 legjobb játékai

EREDMÉNYHIRDETÉS

Best of 1997

1, Virgin (LucasArts) - 682
2, Electronic Arts - 358
3, GT Interactive - 156

4, Activision - 143
5, UBI Soft - 135
6, Ocean - 129
7, EIDOS - 121
8, Interplay - 96
9, Sierra (Blizzard) - 62
10, Disney - 60
11, Microsoft - 48
12, Acclaim - 31
13, Sirtech - 28
14, Gremlin - 17

Vannak meglepetések az összesített listában, bár inkább csak érdekességképpen közöltük, hiszen eléggé torz képet mutat a nagyobb cégek esetén. Igazából a 100 pont feletti cégek alkottak első helyezettes programot.

Best of 1997

QUAKE 2

Ezt lehet, hogy előre meg tudtuk volna mondani, hiszen tény és való, hogy a Quake sorozat népszerűsége töretlen.

Elkezdtünk egyeztetni a forgalmazókkal a beígért nyereményekkel kapcsolatban, ezért egy későbbi számban térünk vissza a nyertesekre, addig is köszönjük, hogy velünk játszottatok, nagyon érdekes volt látni és olvasni a véeményeteket a programokkal kapcsolatban.

Stratégiai játékok

1, Total Annihilation - 112
2, Age of Empires - 48
3, Imperium Galactica - 44

A döntés egyértelmű volt, mi is a TA-ra szavaztunk volna, a Galactica sikerének pedig nagyon örülünk.

Szimulátorok

1, Apache Longbow 2 - 105
2, DiD F22 - 65
3, Commanche 3 - 40

Maximuálisan egyetértünk. Érdekesség, hogy ilyenkor derül ki mennyit ér egy F22-es a piaci dömpingben.

Quake-szerű játékok

1, Quake 2 - 143
2, Jedi Knight - 39
3, Turok - 31

A király él és virul, a trónkövetelők még nagyon messze vannak attól, hogy megközelítsék a trónt.

Sport játékok

1, Fifa '98 - 147
2, NHL '98 - 62
3, Actua Soccer 2 - 17

Ehhez abszolúte nem kell hozzáfűznünk semmit, tarol az EA SPORT szakosztálya, úgy hisszük joggal.

Űr szimulátorok

1, X-wing vs Tie Fighter - 162
2, Wing Commander Prophecy - 34
3, I-War - 24

Itt is egyértelmű volt a választás, a szavazás legnagyobb pontszámot kapott játéka az X-wing vs Tie Fighter volt.

Kaland játékok

1, Curse of Monkey Island 3 - 138
2, Broken Sword 2 - 39
2, Blade Runner - 39

Nagy volt a tülekedés a kaland játékoknál, az első nem is volt kérdéses, utána nagyon összefolytak a programok.

Akció játékok

1, Tomb Raider 2 - 121
2, Diablo - 62
3, Shadows of the Empire - 37

Itt sem volt kérdéses az első hely, bár a Diablo egy kicsit több szavazatot érdemelt volna (lehet hogy rossz volt a kategória).

Autós programok

1, Carmageddon - 96
2, UBI F1 - 45
3, Screamer Rally - 44

Nem teljesen értünk egyet veletek, bár az igaz, hogy a popularitást tekintve valóban az első alkotás volt a legnépszerűbb.

Ugyességi játékok

1, Rayman 2 - 90
b, Pandemonium - 62
3, Hercules - 60

Még mindig elég sovány a felhozatal ügyességi játékokból, de ezek között tényleg a Rayman 2 volt a legjobb.

RPG-k

1, Dungeon Keeper - 115
2, Lands of Lore 2 - 79
3, Shadow over Riva - 28

Bár a Dungeon Keepeer egy kicsit kilóg a sorból, mégis halomra verte a mezőnyt.

Megtartottuk **a Fighting Force Compo** sorsolását. A szerencsés nyertesek az **Automex Kft** - az **Eidos Interactive** hivatalos képviseletének - ajándékát nyerték: egy-egy eredeti **Fighting Force PC CD-ROM** játékot.

És akik örülhetnek:

Kiss Papp Marcell
Szentes

***

Bóka Bea
Monor

***

Tóth Ferenc
Székesfehérvár

***

Erdős Lajos
Tatabánya

***

Krakkó Zoltán
Fehérgyarmat

***

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményüket postán fogják megkapni.

GRAB

(ÉS EGY KICSI CD-ÍRÁS) 3.RÉSZ

INTRO

Lám-lám, már harmadik alkalommal találkozunk. Az első cikk után viszonylag könnyű dolgom volt, mert annak a megjelenésétől a második cikk leadásáig majdnem másfél-két hét állt rendelkezésemre, tehát volt időm elegendő reakciót és véleményt begyűjteni az új anyag megírásához (ehhez persze az is hozzátartozik, hogy valószínűleg én adtam le utolsóként anyagot a 4. számba, hehe...). Most azonban alig két napja van utcán az új GURU, és máris le kell adnom a harmadik cikket. Egy tucatnyi mail azért így is becsorgott a második cikkben írtakkal kapcsolatban, szóval azért kaptam egy-két ötletet.

Tegnap igazán érdekes levél érkezett. A felháborodott úriember (K. I.) felrótta nekem, hogy gyakorlatilag CD-másolásra oktatom, sőt, buzdítom az ártatlan olvasókat. Nem átallott azzal dobálózni, hogy valószínűleg alvilági kapcsolataim vannak, akik komoly összegekkel támogatják a feketepiac fennmaradását és engem is. Nos, nem értem a logikát. Egy szóval sem említettem meg a PC-s programok másolásvédelmeit, a PSX „bootvédelmének" feltörésétől pedig már legutóbb is nyíltan elzárkóztam. A fent említett „feketepiac" pedig nemhogy örülne a CD-másolás trükkjeinek közkinccsé tétele miatt, hanem ellenkezőleg: ha ők pénzelnek, minek engednék, hogy kiadjam azokat a „szakmai titkokat", ami számukra a biztos biznisz záloga? Na de hagyjuk. Csak annyit szerettem volna leszögezni, hogy EZ NEM CD-MÁSOLÓ SZAKKÖR, hanem a CD-t tanulmányozzuk. Ezzel az erővel be lehetne tiltatni az összes videotechnikai témájú újságot is, azzal az indokkal, hogy részletes leírásaikkal elősegítik a fekete kazettamásolást. Minden további ilyen jellegű levél fénysebességgel fog a Recycle Bin-be repülni.

IDE VAGY SCSI?

Jó kérdés! Javarészt a felhasználás szintjétől és a meglévő konfigurációtól (és persze a pénztárcánktól) függ. Ha van más SCSI eszköz a gépünkben, tehát már rendelkezünk SCSI kártyával, akkor mindenképpen a SCSI-t ajánlom. Előnyei: gyorsabb, nem foglal IDE illesztést, valamint általában ugyanannak a modellnek a SCSI változata, ha nem is tud többet, mint IDE illesztős rokona, de megbízhatóbb. Ha nincsen SCSI kártyánk, csak a CD-ROM miatt nem kifizetődő beruházni, kivétel, ha a közeljövőben tervezzük más SCSI eszközök megvásárlását is. A SCSI CD-ROM meghajtók majdnem minden ismert grabbelő és CD-író programmal használhatók, az ATAPI meghajtókról ez nem mondható el. Az AUDIO-CD-k korrekt és gyors grabbeléséhez szükséges jitter correction is „jobban" működik az SCSI eszközöknél, és általában jobban szerepelnek bármilyen formátum beolvasásánál. Alapvetően azonban az a döntő, hogy a legtöbb professzionális CD beolvasó program csak SCSI meghajtókat támogat. Erre most van megszületőben egyfajta felemás (de ígéretesnek látszó) megoldás. A dolog lényege az, hogy a Win95 a különféle lemezes háttértárolók SCSI kommunikációjáért egy ASPI nevű közvetítőfelületet használ. Ez egyfajta interfész a különféle SCSI eszközök egységes kezelhetősége érdekében. Ha valakinek olyan gépe van, amiben egyszerre használ SCSI és ATAPI CD-ROM meghajtókat, akkor már idáig is feltűnhetett, hogy azt az alaplapi IDE vezérlőt, amire az ATAPI CD-ROM van rákötve, a SCSI alkalmazások egy SCSI kártyának, host-adapternek látják, az IDE CD-ROM egységet pedig egy SCSI-0 szabványú SCSI eszköznek! A legtöbb grabbelő program ilyenkor megfelelően látja is az ATAPI CD-ROM-ot, mint számára megfelelő eszközt, de az első ASPI parancs kiadásakor szépen bele is fagy a kommunikációba. Kivétel van persze: a WinonCD Togo 4. 00 és WinonCD 3.5 is vígan tud olvasni úgy IDE meghajtóról, hogy váltig azt hiszi: SCSI eszközzel van dolga. Azonban időközben megjelent néhány ATAPI illesztésű CD-író drive is, tehát komplett megoldást kellett találni. Megszülettek az új Win95-ös ASPI bővítések, sajnos eleinte gyártóspecifikusan. Ez utóbbi annyit jelent, hogy az IDE-íróhoz kapott OEM szoftver kicseréli a Win95 meglévő ASPI felületét egy újra, de kizárólag a saját eszközét támogatva. Szerencsére a dolog nem állt meg itt, külső fejlesztők (nem a MS!) egész tűrhető új ASPI drivereket produkálnak a WIN95-nek, amiknek a segítségével egyre több ATAPI CD-ROM használható, pl. CD-ről CD-re másolásnál forrásegységként. Az Adaptec szokás szerint elsők között kínál fantasztikus minőségű, új, 32 bites ASPI layert, de sajnos csak Adaptec SCSI kártya, vagy már meglévő EZ-SCSI 4. 01 program tulajdonosainak. Az EZ-SCSI program elvileg minden Adaptec márkájú SCSI kártyához jár, de külön is megvehető és bármelyik ismert SCSI kártyához használható. Érdemes beújítani egy példányt, mert az Adaptec új letölthető ASPI vezérlőihez szükséges a megléte, és amúgy is hasznos utility-ket tartalmaz a programcsomag. Ajánlom figyelmetekbe az Adaptec honlapját (www.adaptec.com)

MELYIKET SZERESSEM?

Ha grabbelésről van szó, a nagy sebességgel jellemzett olvasók nem remekelnek. Márkától és típustól is függ, nagyon nehéz tanácsot adni. A hatszoros-nyolcszoros IDE kategóriában csak a nyolcszoros Sony CDU311 az, amit nyugodt szívvel ajánlani tudok, gyakorlatilag a CD elejétől végéig szinte „névértékén", nyolcszorosan grabbel. Rossz tulajdonsága, hogy hamar megöregszik, sok grabbeléstől legkésőbb egy év alatt megpukkan benne valami, aztán már nem szeret grabbelni, és az írott lemezeket sem komálja. Philips és Panasonic IDE olvasókról nincsenek jó híreim, nem sok olyan van közülük, amelyik névértékén grabbelne. A SCSI vonalon remekelő Toshiba viszont a nyolcszoros kategória felett nem tombol az IDE meghajtóival, normál használtra fergetegesen jók, grabbelésre nem igazán ajánlom. A SCSI olvasók általában majdnem mindig jobban grabbelnek IDE-s rokonaikhoz képest, de kérdés, megéri-e SCSI-ra váltani csak a grabbelés miatt? Szerintem nem, hacsak nem valami stúdióban kell napi többórányi anyagot meglévő CD-kről gépbe bevinni - de hát a professzionális megoldás mád kategória. Ha van egy kis pénzünk, akkor a legjobb választás minden CD-olvasók abszolút királya, a Plextor. Tudtommal csak SCSI modelljeik vannak, de azokról mindenki csak szuperlatívuszokban zengedezik. Főleg a caddy-s, de általában az összes modelljeikre érvényes az elnyűhetetlen jelző, minden formátumot nagyon precízen és gyorsan olvasnak. Legközelebbre talán elkészülök majd egy kis táblázattal, amit a saját tapasztalataim és megbízható források szerint gyűjtöttem ki az egyes CD-ROM modellek grabbelésre való használhatóságáról. Ehhez a Ti segítségeteket is kérem, mindenkitől várom az adatokat, milyen CD-ROM-mal, milyen OS alatt hogyan tud (illetve nem tud) grabbelni.

PHOTO-CD

Kaptam egy-két felháborító kérdést, miért is hanyagoltam el ennek a népszerű CD-formátumnak az ismertetését. Sajnos továbbra sem tudok teljes mélységű ismertetést adni róla, lévén, a Kodak cég erősen megtartja magának a PHOTO-CD formátum szabványát. Bele kell nyugodnunk, hiába vannak szépen scannelt, vagy más módon digitalizált képecskéink, a Kodak cégen kívül ezekből senki más nem képes olyan PHOTO-CD-t készíteni, ami a Kodak eredeti nézegető masinájával megtekinthető lesz. Persze az embernél rosszabb állat nincs, jómagam sem akartam belenyugodni ebbe, azonban az eltérő CD formátumon kívül van még egy jó kis bibi, a képek a tárolási elve, amire viszont nem tudtam még rájönni teljesen. Tehát ennyit erről, vegyétek úgy, hogy most Én kérdezek Tőletek: mi a photo-cd titka?

SESSION

A múltkor azt hiszem, valahol itt hagytam abba. Szóval meg kellett oldani a CD-k több lépcsőben

történő írását. Vegyük a tipikus esetet: van 200 Mbyte anyagunk, felírjuk egy üres CD-re, és megadjuk, hogy ne zárja le a CD-t az író szoftver. Máris van egy CD-nk, amin van egy session. Na igen, azonban a haver még áthoz 300 megányi stuffot, szóval rá kellene írni azt is. Itt jön egy borzasztó fontos lépés, amit általában rendszeresen kihagynak még a gyakorlott CD író emberkék is. Ne sajnáljuk azt a pár percet, mielőtt ráírnánk pluszban a CD-re, a rajta lévő anyagot ideiglenesen másoljuk fel a vinyóra, mert ha a továbbírás közben lehal a gép (vagy bármi zűr van) akkor előfordul, hogy sikerül olvashatatlanná tenni a már rajta lévő anyagot is! Ilyenkor aztán kezdődik az anyázás, irgum-burgum, pedig nem áll sokból a backup elkészítése. A továbbírás, szóval a MULTISESSION CD készítése közben - az intelligensebb szoftvereknél - meg kell adnunk, hogy az újonnan felírt könyvtárszerkezet lefedje a meglévőt, vagy ahhoz mintegy „hozzáíródjon." A még intelligensebb alkalmazások ezt egy elegáns import funkcióval oldják meg, ilyenkor a meglévő könyvtárstruktúra betöltődik, és kényelmes módon adhatunk hozzá új könyvtárakat és file-okat. Le is törölhetünk a meglévő állományok közül - ilyenkor értelemszerűen nem töröljük az adott állományt, csak láthatatlanná tesszük. A MULTISESSION továbbírások mennyisége nincs külön korlátozva, minden továbbírás egy új TRACK-et és egy új SESSION-t rak a lemezre, amiből max. 99 lehet egy korongon. Egy új session nyitása azonban relatíve sok felesleges helyet igényel (minden új sessionhöz egy új file-rendszer tábla íródik fel a lemezre), szóval nem érdemes 4-5 alkalomnál többször egy korongot bővíteni. Ennek van egy másik nyomósabb oka is, mégpedig a multisession lemezek zűrös olvasása. DOS alatt előfordul, hogy csak egy session látszik. Ennek az oka általában nem a legújabb CD-ROM vezérlő, vagy régebbi MSCDEX.EXE használata. Volt olyan is, amikor a HIMEM.SYS használatával látszódott minden, nélküle meg néhol csak a legelső, máskor meg csak az utolsó session könyvtárszerkezete volt elérhető. Sokszor egyszerűen nem találni logikát, és univerzális megoldás sincs. Régebbi CD-ROM-ok pedig notóriusan bajban vannak a többszörösen multisession lemezekkel.

MENTŐÖV

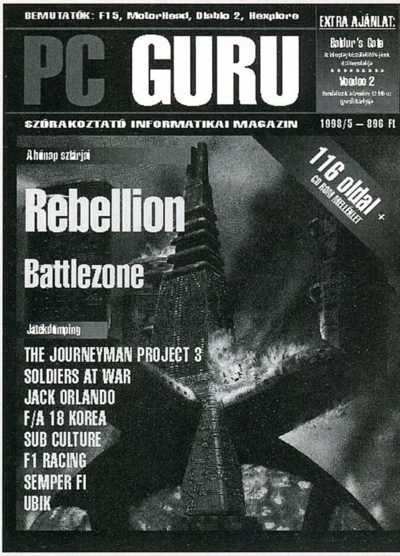
Na jó, mindenki hibázik, mit tehetünk, ha sikerült elrontani egy lemezt továbbírás közben? Előtte - mint rendesen - nem készítettünk a rajta lévő anyagról másolatot, szóval nem hogy a pluszban ráírni szándékozott, de - és ez fájhat jobban - a régi session sem látszik. Sokan nem tudják, hogy ilyenkor még korai kidobni a lemezt. Nem, most nem arra az amatőr megoldásra gondolok, hogy betesszük a rontott CD-t az íróba, és a legelső CD-író programmal lezáratjuk a megsérült sessio-t, mert ez csak a legritkább esetben segít! A mi mentőangyalunk valamelyik szeretett grabbelő alkalmazásunk lesz, amivel szépen be kell grabbelni (MODE-1 track-nél lehetőleg COOKED, MODE-2-nél pedig RAW formátumban) a korábban felírt tracket. Ugyanis, ha abból indulunk ki, hogy egy adat CD írásakor az író szoftver a megadott file-okból egy szabványos CD image állományt kreál, akkor ennek elvileg fordítva is működnie kellene! Van is erre egy pár jó program, én a Winimage nevű csodát használom, mert számos egyéb hasznos funkciója mellett képes megnyitni egy begrabbelt ISO vagy RAW formátumú image állományt. Nincs más dolgunk, mint a begrabbelt track image állományát így megnyitni, aztán a megjelenő ablakból a visszanyert file-jainkat valahová kihúzni. A Winimage shareware verziója elérhető a www.winimage.com címen. Figyelem! Ez az eljárás csak akkor működik, ha előzőleg csak egy session volt a lemezen, és a másodiknál rontottuk el! Többszörösen multisession lemezeknél a mentés csak úgy lehetséges, hogy pontosan begrabbeljük az összes jó tracket a lemezről, és ugyanilyen sorrendben visszaírjuk őket egy üres lemezre. Fontos, hogy minden track pont akkora legyen, és ott kezdődjön, ahogyan az eredeti CD-n volt, mert az összelinkelt könyvtárszerkezetek bejegyzései szektorra pontosan adják meg a megfelelő állományok kezdetét.

Folytatás a következő számban.

Kösz a figyelmet, várom a leveleket!

Mindenkit szeretettel várok a http://members.tripod.com/~ppcdfaq/ címen, ahol ebben a témában találtok infókat!

Ppéter
polcz@freemail.c3.hu
http://members.tripod.com/~ppcdfaq/



Jelen számunk hirdetői:

AUTOMEX 2
ACOMP 3
BASE DISTRIBUTION 21
VIRTUAL WORLD 27
ECOBIT MULTIMÉDIA 32
ATLANTIS ENTERTAINMENT 33
SPIELER COMPUTER 34
TECHNOBASE 34
PROMAX 2000 34
ECOBIT MULTIMÉDIA 51
CD GALAXIS 57
MODERN MÉDIA 61
ECOBIT MULTIMÉDIA 63
ECOBIT MULTIMÉDIA 67
DATANET 74
2N BT 74
WIN COMPUTER 74
HARDWEREM 96 74
SVED RT 75
GAMELAND 75
AUTOMEX CD CENTER 78-81
MODERN MÉDIA 82
DRIVE B KFT 88
PENTACOMP 88
SPÉCI COMPUTER KFT 88
APPALOOSA SOFTWARE KFT 88
ACCELERÁTOR KFT 88
TRANSAM 88
BALATI COMPUTERS 89
CYBERWORLD 89
DUNGEON 89
COMPSERV95 KFT 89
WIN COMPUTER 89
COMPEX TRADE 89
M&D 89
PIXEL 115

Köszönjük, hogy velünk voltak ebben a hónapban is.

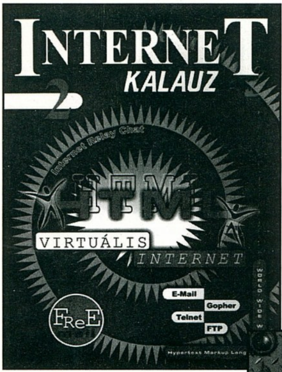
Multimedia CD-k

A CYBERSTONE KIADÓTÓL

A CyberStone kiadó szinte minden hónapban jelentkezik valamilyen újdonsággal. Szokásunkhoz híven most egy kis ízelítőt szeretnénk nyújtani a nemrégiben megjelent kiadványokból.

A mostani kínálatban több olyan kiadványt is találunk, amelyik egy előző CD-ROM folytatása, és persze találkozhatunk olyannal is, amelyik dobozán az első rész díszeleg.

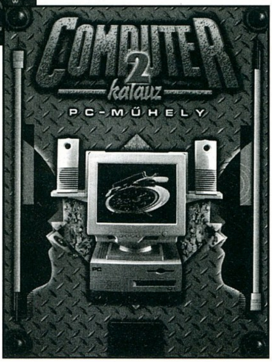
A legelső kiadvány az **Intenet Kalauz 2.**, amelyik a Virtuális Internet címet viseli. Elsősorban olyan felhasználóknak ajánlható a CD-ROM, akik még csak most ismerkednek az internettel és társaival. A témakörök között minden fontosabb internetes felhasználást megtalálunk. Ezek között megtalálható a Telnet, FTP, World Wide Web, E-Mail, Gopher, IRC. A témakörök mindegyikében alapos magyarázatot és szemléltető példákat is találunk. A CD-ROM megismertet az Internet egyik



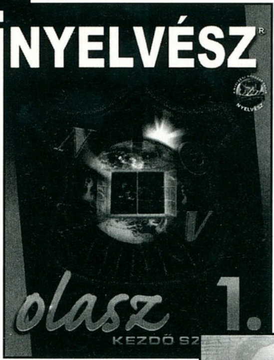
alapelemével, a HTML (Hypertext Markup Language) nyelvvel is. Bár a bemutató példák alapszintű dolgokkal foglalkoznak, de ez pont elegendő ahhoz, hogy a CD-ROM segítségével elkészíthessük saját virtuális Web oldalunkat.

Az **Internet Kalauz** sorozat harmadik része tartalmaz ugyan némi átfedést az előző részhez képest, de alapvetően új dolgokat taglal. Az alcímek: keresés, multimédia, kommunikáció. A internet hatalmas információmennyiséget tartalmaz, de megfelelő támogatás hiányában elég

nehéz rátalálni az általunk keresett dolgokra. Az egyik legnagyobb internetes keresőprogram az Altavista. Ennek használatát megkönnyítendő sok hasznos tippet találhatunk a CD-n. A valós idejű hang és képátvitel az internetes körökben leggyakrabban a RealPlayerrel van megoldva. Külön fejezet foglakozik ennek bemutatásával, lehetőségeivel. Számos tippet kapunk RealPlayert használó internet címekre. pl. rádióműsorok. Az internet tele van un. NewsGroupokkal. Ezeknek a hírforrásoknak a használatát is megismerhetjük. Az internetes kommunikáció manapság már nem csak a hang, hanem a kép átvitelét is biztosítja, a CD-n a WebPhone lehetőségei is bemutatásra kerülnek. Ezen kívül a legfontosabb dologról, a biztonsági és titkosítási eljárásokról is szó esik.



A **Computer Kalauz** második része a **PC-Műhely** címet viseli. Napjainkban hatalmas sebességgel fejlődnek a számítógépek. A felhasználók szinte naponta szembesülnek azzal a ténnyel, hogy gépük elavult. A fejlesztés pedig elkerülhetetlen. A 12 fejezeten keresztül megismerhetjük gépünket a legutolsó alkatrészig. Nemcsak az alkatrészek működését ismerhetjük meg, hanem útmutatást kapunk arra is,

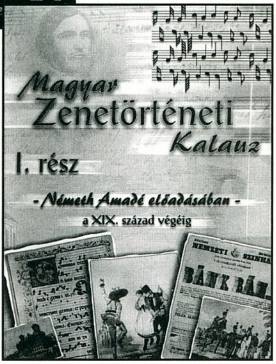


hogyan cseréljünk ki alkatrészeket gépünkben. A felhasználó olyan segítséget kap a CD-ROM-tól, melynek segítségével nemcsak megismeri a számítógépét, hanem sokkal biztonságosabban fogja tudni kezelni azt.

A következő sorozat igen szép hagyományokra tekint vissza. A **Nyelvész Olasz – Kezdő szint** immáron a sokadik nyelv, amit a sorozatban megtalálunk. A CD-ROM teljesen alapfoktól kezdi az olasz nyelv ismertetését, olyanok is bátran nekivághatnak, akiknek semmilyen előképzettsége sincs. A legelső szembetűnő dolog a grafikus kezelőfelület kinézete, ami már eleve feldobja a tanulni vágyót. Ez mellé egy igen profi kivitelezés is társul, ami egészen biztos sikerhez vezet. A CD-ROM 20 leckét tartalmaz, több ezer szóval, kiejtési példákkal, különféle tesztekkel, beépített szótárral, nyomtatási lehetőséggel. A CD-ROM kitűnő segítség a tanulni vágyóknak.

A komolyzene kedvelőinek nyújt kitűnő kikapcsolódási lehetőséget a **Magyar Zenetörténeti Kalauz 1.** része. A feldolgozott korszak a kezdetektől egészen a XIX. század végéig tart. A szakmai megalapozottságot Dr. Németh Amadé zenetörténész professzornak köszönheti a CD-ROM. A témák között sok érdekes dolog szerepel, pl. a magyar zenei nagyságok munkásságának és főbb műveik bemutatása, a magyar zene Európára gyakorolt hatása, stb. A CD-ROM-ot nem csak azokak ajánljuk, akik otthonosan mozognak a magyar komolyzene világában. Az egész anyag kialakítása, design-je nagyon professzionális, és a laikus érdeklődőt is a monitorhoz szegezheti jó pár kellemes órára.

SakmaN



INFO

AUTOMEX KFT.
1077 BUDAPEST,
WESSELÉNYI U. 21.
TEL.: 461-5700
FAX: 461-5799

Tes[z]t rovat

3D KÁRTYÁK

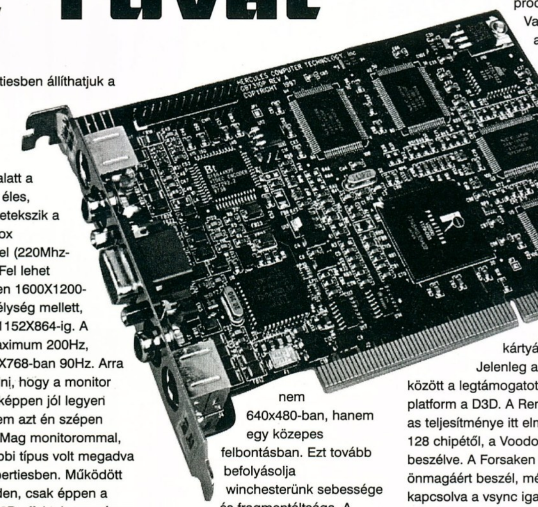
HERCULES THRILLER 3D

Szép lassan már kezdtünk lemondani a Hercules Thriller 3D-ről, végül mégiscsak eljutott egy a szerkesztőségbe, így ebben a hónapban egy Rendition chipsetes kártyát teszteltünk.

TESZTGÉP KONFIGURÁCIÓ
Pentium II 266-ASUS P2L97
96MB SDRAM
Hercules Thriller 3D PCI 8MB
75Mhz BUS speed

A Thriller 3D-ből a 8MB-os PCI változatot kaptuk, létezik még 4MB-os, illetve AGP-s kivitelben is. A 2D/3D-ről a Rendition V2200-as chip gondoskodik, ami egész szép kis fejlődésen ment keresztül az 1000-es modell óta. Ötvözi magában a 2D/3D tulajdonságokat, így szükségtelen mellé plusz 3D gyorsítót pakolni a gépbe (persze nem lehetetlen, sőt a V2 gond nélkül futott mellette, ilyenkor érdemes feltenni 3D Control Centert és letiltani a 3D-ről azt a device-ot amit nem akarunk használni). A 8MB SGRAM 125Mhz-es, a RAMDAC 230Mhz-es. Erőssége a kártyának a multimédia video támogatás, találunk rajta S-video és Composite ki és bemenetet.

Az install CD-n ömlesztve találjuk a Hercules termékek drivereit, köztük egy régebbi Thriller 3D drivet., és az elmaradhatatlan Hercules Multimédia Centert. Ezt érdemes azonnal lecserélni a 0.773493-as verzióra amit megtaláltok a PC Guru CD-n. Itt már több kezdeti hibát kijavítottak, pl. Photoshop alatt volt gond az 1024X768 felbontás 16M szín mellett, fixálták a Winbench 98-problémákat, esetleg ami lényeges még, hogy a display propertiesben állíthatjuk a Bilinear Filteringet.

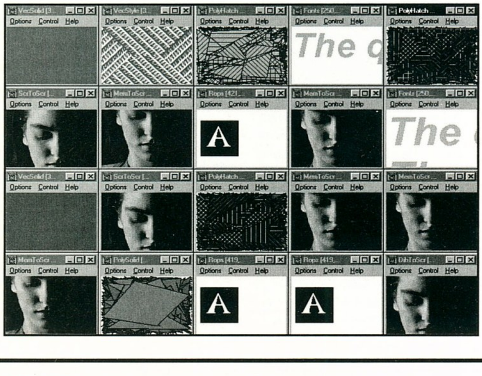


2D

Windows alatt a kártya képe tű éles, gyakorlatilag vetekszik a legendás Matrox Millennium II-vel (220Mhz-es RAMDAC). Fel lehet pakolni egészen 1600X1200-ig 16bit színmélység mellett, true colorban 1152X864-ig. A képfrissítés maximum 200Hz, mondjuk 1024X768-ban 90Hz. Arra érdemes figyelni, hogy a monitor típusa mindenképpen jól legyen beállítva. Teszem azt én szépen megszívtam a Mag monitorommal, mert egy régebbi típus volt megadva a monitor propertiesben. Működött rendesen minden, csak éppen a játékok alatt a 3D effektek egy része hiányzott (nem látszott). Átállítottuk Plug and Play monitorra és láss csodát, előkerült a Bilinear Filtering. A 2D rész tehát nagyon jól működik, viszont DOS alatt botrányosan gyenge átviteli teszteket produkált. És szemmel láthatóan lassabban konvertálta a képeket mint pl. a Tseng 6000-es. Szerintem ez nem nagy probléma, lévén soha nem használnám, de ha esetleg valakinek erre lenne szüksége, akkor dühítő lehet a meglepő felismerés.

VIDEO

A gyártók egyre több dolgot próbálnak belezsúfolni az újabb kombinált chipsetekbe, így került be a Rendition 2x00 szériába a video ki és bemenet. A kártya meglepően szépen tud videot digitalizálni külső jelforrásból framedrop nélkül, persze nem 640x480-ban, hanem egy közepes felbontásban. Ezt tovább befolyásolja winchesterünk sebessége és fragmentáltsága. A digizéssel vigyázzunk, MJPEG tömörítés ide vagy oda, rendesen zabálja a megákat. A TV kimenet is lassan szabvánnyá válik, így lehetőség van a képet kirakni bármilyen TV-re, amelyik tud fogadni kompozit vagy S-Video jelet. A látvány persze magáért beszél, kicsit másképp néz ki minden játék, ha nem 14"-be van belepréselve.



3D

A Rendition által támogatott 3D-s API-k a következők: Open GL, D3D, Speedy3D(RRedline). Open GL-t alapból NT alatt támogat, ezek a driverek fent is vannak a gyári CD-n. Szerencsére ez nem azt jelenti, hogy nem tudunk vele Quake-ezni Win95 alatt, hiszen már a kártya megjelenésének pillanatában hozzáférhető volt az interneten a Rendition-os miniGL. Ez az alpha verzió, ami nem teljesen támogatja az Open GL lehetőségeket, de kezdetnek megteszi. Két dolgot kell tenni a zip kicsomagolása után. Amennyiben azt akarjuk, hogy minden Open GL alkalmazás a Thrilleren fusson be kell másolni a windows\system könyvtárba az opengl32.dll-t. Viszont ha csak a Quakezni akarunk vele akkor elég a Quake könyvtárban felülírni a file-t, és a v2000gl.uc-t elhelyezni a windows\systembe.

Quake alatt egész jó eredményeket lehetett kihozni belőle, viszont a Quake2 default Open GL tesztek lassúak voltak. 640x480-ban még jól pörgött, de feljebb már játszhatatlan. Igaz viszont, hogy a Rivas alpha driver is valami hasonlót produkált. Valószínű, hogy az új driverek további fps-eket fognak kipumpálni a kártyából.

Jelenleg a játékfejlesztők között a legtámogatottabb 3D platform a D3D. A Rendition V2200-as teljesítménye itt elmarad a Riva 128 chipétől, a Voodoo2-ről nem is beszélve. A Forsaken teszt önmagáért beszél, még ha ki van kapcsolva a vsync igazítás akkor sem éri el a 75fps-t 640X480-ban. Ettől független a játék nagyon szépen néz ki, gyakorlatilag csak a robbanásoknál szaggat be, de akkor alaposan.

A Wing Commander5-tel szokás szerint nem volt probléma:), D3D-n keresztül tökéletesen lekezelte a kártyát. A sebesség rendben volt, az effektek is.

A technikai tesztek igen érdekes eredményeket hoztak. Élen a Final Reality-vel ami a kártya bemelegedése után (5-6 újraindítás) 3,35 is képes volt mutatni. Összehasonlítási alapként egy STB Velocity 128-cal ugyanez 3.05 volt. Némi utánajárás és kiderült, hogy a Bus stransfer rate dobja meg iszonyatosan az overall pontokat. Hmmm. Szóval ebben mindenesetre verhetetlen a Hercules kártyája.

Az X-demo iszonyatos felbontásokban is hajlandó volt elindulni, egészen 1280X1024-ig. Viszont automata minőség állítás esetén "nem javasolta" az antialiasingot és a ditheringet. Nem kell vele foglalkozni, nyugodtan be lehet kapcsolni, hiszen még 800X600-ban is szépen lefut az egész.

(Egy áldozatos vasárnap délután sikerült összehozni egy a maga nevében egyedülálló tesztet. A Final Realityból és az X-Demoból kiloptuk ugyanazokat a képkockákat, Riválval és V2200-assal. Az eredményt megtaláljátok a CD-n. Ennek a tesztnek egy sokkal profibb

VOODOO2

változatát alien jóvoltából megnézhetitek a HC.gamer-en.)

Végső soron a D3D sebessége a V2200-asnak dicséretes, de nem ér fel a Riva128-as teljesítményével (bármit is mondanak a tesztek).

Az utolsó és talán a Rendition szemszögéből a legfontosabb támogatott API a RRedline. Ez a Verite chipset saját API-ja, olyan mint a 3Dfx-nek a Glide. Egyelőre nem sok játék kezeli direktben a chipet, de ami igen, ott érezni lehet a különbséget. Például a Sub Culture RRedliene-nal tökéletes. Akárcsak a Glide a RRedline SDK változata is hozzáférhető gyakorlatilag bárkinek aki játékírásra adja a fejét. Ez annak idején a 3Dfx-nek nagyon bejött, viszont most már a Glide is fokozatosan a háttérbe szorul. Ennek az oka, hogy mindenki törekszik egy egységes platformra, ami jelenleg a D3D később a Thalisman lesz. Ezért nem érzem különösebben életképesnek a RRedline-t, még ha a programozása egyszerű is.

A Hercules Thriller 3D multimédiás képességei kiválóak (video ki és bemenetek), nagyon szép a képe, így grafikus munkákhoz kiválóan alkalmas. Viszont 3D-ben nem volt túl meggyőző, amin talán segíteni fognak a későbbi verziószámú driverek.

(Időközben megnéztük az Incomingal, ami D3D-t használ és semmivel sem lassabb vagy csúnyább mint Riván.)

+ képminőség
+ tuning barát
+ multimédia tulajdonságok
+ kevésbé processzorfüggő mint a Riva vagy a Voodoo2
- kezdetleges OpenGL, lassú Quake2
- mérsékelt D3D

A tesztkártyát a SVED RT bocsátotta rendelkezésünkre. Tel.:222-0133

CREATIVE VOODOO2 3D BLASTER

Tegnap este végre sikerült a Guruban kipróbálnunk egy Voodoo2-es chippel ellátott kártyát, a Creative Labs 12MB-os Voodoo2 Blasterét. Persze a CeBIT-en már láttuk működés közben, de azért az mégiscsak más, ha az ember a saját gépébe pakolja a kártyát. (Mondhatni ugráltam örömömben:).) A doboz a már unalomig ismert képet tartalmazta, belül egyetlen CD-vel. Különösebben nem tulajdonítottunk neki jelentőséget, hogy a bundle nélküli változat került hozzánk, hiszen jó pár patchet már előre összegyűjtöttünk, játékokból meg szerencsére bőséges választék állt rendelkezésünkre a szerkesztőségben.

TESZTGÉP KONFIGURÁCIÓ
Pentium II 266-ASUS P2L978-96MB SDRAM
Voodoo2-Creative Labs Voodoo2 3D Blaster 12MB
Hercules Thriller 3D
75Mhz BUS speed

JÁTÉK - TESZT EREDMÉNYEK

OPEN GL

Rögtön az első dolog ami feltűnt, az a képminőség volt. Élesebb, tisztább mint a voodoo1 esetében, ami mondjuk rá is fért. Pillanatnyi habozás után (mit is próbáljunk ki?), sokat sejtő mosollyal a GL Quake könyvtárra esett a választás. 640X480-ban a timedemo demo1 80fps-t produkált, 800X600-ban 54-et. Ez persze gyors, gyors, de valahogy valami meglepőbbet szerettünk volna látni (ha már ennyit kellett várni rá, meg ilyen drága :)). Nos, ehhez csak annyi kellett, hogy a Quake2-t átváltsuk timedemo módra és begépeljük az indító parancssort. Aztán remekül le lehetett mérni mondjuk Sakman arcán (nem nagy 3Dfx barát) mit is tud a Voodoo2, legalább is Open GL alatt. A teszt 800X600-ban 46fps-t pörgött a demo1-gyel. A timerefresh 512-ben 130, 640-ben 112fps volt. Ezek persze csak számok, de amint elindult a Quake2 lehetett látni, hogy itt bizony lényegesen finomabban és gyorsabban mozog az egész. Nehéz ezt élethűen papírra vetni, és biztos vagyok benne, hogy sokan azt mondják majd, ez semmivel sem jobb mint Monster3D-vel. Az viszont tény, hogy 800X600-ban a Quake2 eddig csak Riván futott, de közel sem olyan minőségben mint az esti teszt alkalmával. Persze jobban belegondolva teljesen logikus, hogy a kártyát kihegyezték Open GL-re, illetve, hogy már az első driverek is jól használhatóak. Az egyszerű logika abban rejlik, hogy ezzel el lehet adni a kártyákat, mint ahogy annak idején el lehetett adni a voodoo1-est a fél világnak aki meglátta rajta a Quake GL változatát. Mondjuk azóta kicsit bonyolódott a helyzet (mind a platformok, mind a konkurencia terén), és a kiemelkedően jó Quake eredmény azért önmagában még kevés a diadalhoz.

Pontot téve a Quake kérdésre jelen pillanatban a legjobb minőséget Quake alatt Voodoo2-es kártyával lehet elérni. A kérdés csak az, hogy ezért a minőség-különbségért érdemes-e mondjuk az időközben megvásárolt Riva 128-as kártyánk mellé egy V2 rakni.

D3D

Az előzetesek alapján a Voodoo2 D3D alatt hasonló sebességre képes mint a Riva 128-as chip. Ez szép teljesítmény, hiszen a Rivának a D3D a saját API-ja.

A Forsakenel már igazi legendás adatokat mutatott a V2-es, 640X480-ban a kezdőképnél 160fps!!!, 800X600-ban 110 körül. Összehasonlításként Thriller3D-vel ez az adat 60-56, Rivával 75-65 között mozgott. Amit ugye akárhogy is számolok, közel 2X-es különbség a V2 javára.

A szimulátorok közül az F15-öt tudtuk kipróbálni. Megoszlottak a vélemények a program minőségéről, azért az tény, a sebességérzés egy fokkal ismét közelebb került a valósághoz. (Itt is erősen érezhető volt a V2-es jelenléte, főleg talaj közelben.)

Tulajdonképpen megnéztük a WC5-öt is, ami nagy megelégedésére szolgálhat bárkinek, hiszen jól megy gyakorlatilag az összes kártyán. Túl nagy különbség itt nem volt V2-vel, mindenesetre működött, szép volt, pont úgy mint Riván vagy Verite2200-ason (egyelőre nem mentünk bele az effektek minőségébe - erre nem volt idő).

A jó öreg Xdemo sem maradhatott ki a sorból, érdekessége, hogy nem használ Zbuffert, így gond nélkül ment 1024X7680-ban is. Méghozzá milyen

THRILLER 3D

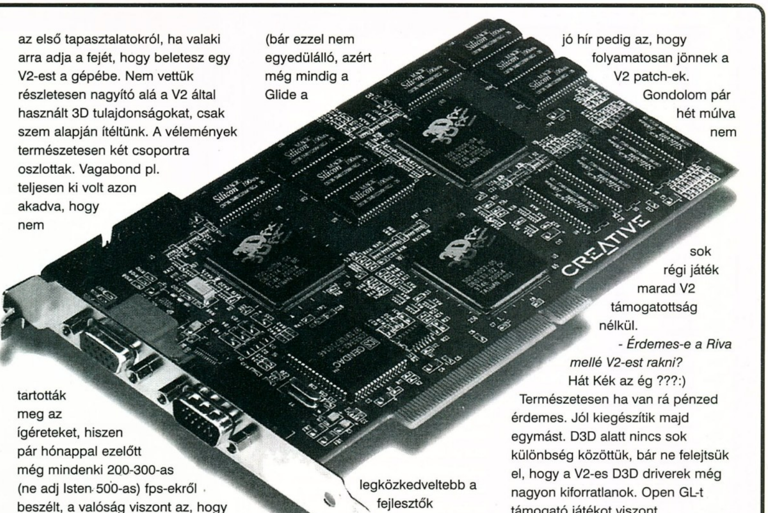
3D-TESZTEK		
Final Reality 1.01 overall		**3.35**
Final Reality 1.01 2D		**3.13**
Final Reality 1.01 3D		**3.03**
Final Reality Bus Transfer Rate		**3.86**
X-Demo	640X480	**52**
X-Demo	800X600	**37**
X-Demo	1024X768	**30**
JÁTÉKOK		
Forsaken		
640X480		**75**
800X600		**56**
GL-Quke timerefresh startnál		**29**
GL-Quake timedemo demo1		**22**
GL-Quake timedemo demo2		**20**
GL-Quake timedemo demo3		**21**
Quake2 (GL-ICD-ALPHA) **timedemo** demo1		
640X480		**22**
800X600		**17**
1024X768		**10**
Quake2 timerefresh startnál		
640X480		**32**
800X600		**22**
1024X768		**14**
DOS átvitel		
Chris' 3D Benchmark	320X200	42
Chris' 3D Benchmark	640X480	**78**
PC Player DOS	640X400	**32**
3D banch2		**34**

sebességgel! Gyakorlatilag a legnagyobb felbontás mellett sem szaggatott, ráadásul nem kellett egyetlen 3D effektet sem nélkülözni, volt bőven memória a kivitelezésre. 800X600-ban 77, 1024X768-ban 62fps-t, mi ez ha nem új rekord?

GLIDE

Valahogy a Glide támogatást még nem éreztem annyira kiforrottnak, hiszen jó pár régi 3Dfx-es játék szétfagyott amikor V2-vel próbáltuk elindítani. Sokan az áttörést a Glide 2.55-ös változatától várják. Egyelőre úgy tűnik, hogy csökken a Glide jelentősége, és előtérbe kerül a D3D. Kicsit a jövőbe tekintve ha minden igaz, egyetlen platformban fognak egyesülni a 3D API-k, így megszűnik a jelenleg uralkodó káosz. Úgy legyen.

Nagyon népszerű program a Tomb Raider, és bár nem annyira sebességigényes mint sok társa, igencsak dühítő lehet ha nem indul el a 3D gyorsítónkon (e nélkül azért lassú, és csúnya). Vagabond váltig állította, hogy hivatalos infok szerint az új kiegészítő, az Unfinished Business nem támogatja a V2-est. A Premier Collection CD-n mind a Tomb Raider 1-hez, mind az UB-hez fönt vannak a patchek, hogy el tudjuk indítani 3Dfx-szel. Utána már nincs más dolgunk mint a patch-elt verzióra ráengedni az újabb patch-et, most már a V2-est. Így mind a kettő futni fog az új V2-es kártyánkkal.



Double sided transparent dual texture with gouraud

Próbáltuk alaposan leterhelni a chipet, mászkáltunk szép nagy terekben, úsztunk jókora víz alatti részeken, de bizony a fps számláló lecövekelt a 30-as értéknél.

Szintén Glide-ot használ a legfrissebb játékok közül az Ultimate Race Pro. Gond nem volt vele ment rendesen, gyorsan, ahogy kell.

NÉGY VÉLEMÉNY...

Ez lett volna egy gyors bemutató az első tapasztalatokról, ha valaki arra adja a fejét, hogy beletesz egy V2-est a gépébe. Nem vettük részletesen nagyító alá a V2 által használt 3D tulajdonságokat, csak szem alapján ítéltünk. A vélemények természetesen két csoportra oszlottak. Vagabond pl. teljesen ki volt azon akadva, hogy nem tartották meg az ígéreteket, hiszen pár hónappal ezelőtt még mindenki 200-300-as (ne adj Isten 500-as) fps-ekről beszélt, a valóság viszont az, hogy ha teszem azt a Forsakenben belegázolsz egy nagyobb robbanásba, kb. 70-re visszaesik a számláló. Szerinte a képminőség sem dicsérendő, sőt elvesztette a Voodoon már olyan jól megszokott kicsit "homályos" színét. Sakman azért elismerte, hogy gyors, csak éppen megkérdőjelezte a létjogosultságát, mondjuk fél év múlva amikor itt az új PowerVR és a következő Riva chip. Szerinte ez volt az utolsó dobása a 3Dfx-nek. A túlsó oldalon Csumi áll egy nagy Voodoo2-es zászlót tartva a kezében, arcán elégedett mosollyal. Végül ott állok én is mellette. Azon egyszerű okból, hogy bár a Voodoo2 késett jó pár hónapot, és 500fps-t sem tud kipumpálni magából, azért mégis jó kártya. Ez már az első átjátszott éjszaka alatt is kiderült, sokszor magasan megverte a piacon jelenleg kapható 3D gyorsítókat. Van rajta egy halom memória, támogat Open GL-t, D3D-t, van saját API-ja is (bár ezzel nem egyedülálló, azért még mindig a Glide a legközkedveltebb a fejlesztők körében), használható SLI módban is. Tulajdonképpen a 3Dfx hű maradt az elveihez, így érzésem szerint most minden azon múlik, hogy az emberek és a fejlesztők miként fogadják a V2-est..

Következzék egy gyors FAQ, amit terveim szerint majd rendszeresen bővítünk. Tehát mindenkitől szívesen várjuk a kérdéseket a témával kapcsolatban.

VOODOO2 UPGRADE FAQ UTOLSÓ FRISSÍTÉS: 1998.04.07

- Érdemes-e lecserélnem a Voodoo1-esemet V2-re?

Jelen pillanatban ha csak nem vagy nagyon maximalista, jobban teszed ha vársz még az upgrade-del. Két okból. Az első, hogy a V2-es ára még nagyon magas Mo-on (kb. 60-70eFt+ÁFA). Persze erre lehetne azt mondani, hogy kb. fél évig a V1 ára sem ment le jelentősen, kár várni vele. Ez igaz, de akkor a forgalmazók nagy része elkövette azt a hibát, hogy nem tulajdonított jelentőséget a 3Dfx-es kártyáknak, kötve hiszem, hogy ez még egyszer előfordulna. Szinte biztos, hogy mindenki igyekszik V2-est árulni, ennek viszont az egyenes következménye lesz az árharc. Amennyiben türelmesek vagyunk két-három hónapig, szinte biztos, hogy sokkal jutányosabb áron vehetjük meg a kártyát.

A másik ok, hogy nem garantált az, hogy a kedvenc játékod futni fog V2-vel (természetesen itt a régebbiekre gondolunk). Ennek persze gyorsan utána lehet nézni, a jó hír pedig az, hogy folyamatosan jönnek a V2 patch-ek. Gondolom pár hét múlva nem sok régi játék marad V2 támogatottság nélkül.

- Érdemes-e a Riva mellé V2-est rakni?

Hát Kék az ég ???:)

Természetesen ha van rá pénzed érdemes. Jól kiegészítik majd egymást. D3D alatt nincs sok különbség közöttük, bár ne felejtsük el, hogy a V2-es D3D driverek még nagyon kiforratlanok. Open GL-t támogató játékot viszont mindenképpen V2-n érdemes futtatni, és akkor még ott van az a pár játék ami a jövőben is támogatni fogja a Glide-ot. Szóval ez egy gyilkos combo: Riva 128+V2

- Érdemes-e most V1-est venni?

Csak abban az esetben, ha az elkövetkező fél évben nem lesz 15-20eFt-nál több pénzed az upgrade-re. Esetleg akkor, ha nem tudod fejleszteni a processzorodat. P133 mellé nem sok értelme van V2 tenni. Viszont ha még nem volt 3D gyorsítód, nagyon nagy változás lesz a jó áron vett V1-es is. Amennyiben anyagi okok kevésbe befolyásolják a döntésedet akkor már nem érdemes V1-et venni.

+gyors a "baby", ahogy az o3Dfx-en étrékelték

-PII 266-ot illik alátenni

A tesztkártyát az Atlantis Entertainmet-től kaptuk. Tel.:461-02-61

shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com

Épp a lapzárta után érkezett az **új Voodoo2 driver**, amivel átlagosan kb. **20%-kal** lett gyorsabb a kártya. A másik tapasztalat ami kimaradt a cikkből azaz, hogy az előzetes híresztelésekkel ellentétben a Creative kártya nem melegedett. Legalább is nem jobban mint bármi más. Gyakorlatilag 5 napja megy éjjel-nappal de még egyszer sem fagyott meg. No comment...)

Tuning

TESZTÖZÖN

Hello-bello, megint itt az Old Man papa!

Akkor most beszélgessünk először az eprommal ellátott SDRAM-ról. Azt, hogy mi az SDRAM, feltehetően mindenki tudja már. Az a hosszú izé, amit beleraksz az alaplap megfelelő foglalatába, majd csodálkozol, hogy miért nem megy a géped 83MHz-en, pedig az EDO RAM-okkal ment. De ez egy másik történet, erről már sokszor volt szó. Szóval, megjelentek az eprommal ellátott SDRAM-ok. Ez egy nagyon hasznos dolog. Az EPROM egy iciri-piciri kis chip, amelybe a memóriamodul gyártója beleírta a memória modul adatait, éspedig minden olyat, ami jellemző. Gyorsaság, méret stb. Ebben az a jó, hogy az erre felkészített alaplapok az adatokat kiolvassák a memóriamodul epromjából, és a memória időzítéseket ennek megfelelően állítják be. Most megint visszatérnék egy kicsit arra a témára, hogy látszólag márkás SDRAM-ok miért nem megbízhatóak. Arról van szó, hogy más gyártja a RAM chipet, és megint más az egész RAM-modult. A RAM-modul tervezésénél be kell tartani bizonyos elő- írásokat, ezekre nem akarok kitérni, mert nagyon messze vezetne. Legyen elég annyi, hogy az a zöld lemez, amire a RAM-chipek forrasztva vannak, az a felelős mindenért. Ennek a megtervezése, kivitelezése a helyzet kulcsa. Szórt kapacitások, elektronikus zajok teszik lehetetlenné a normális működést. Ezért kell darabonként tesztelni a RAM-okat. Hiába van a modulon mondjuk Hitachi, esetleg Texas Instruments chip, ez még nem jelent semmit. A RAM-modul gyártója tízezerszámra veszi a chipeket, és használja fel őket a gyártás során. Most azonban valami új dolog van kialakulóban. Egyrészről azért, mert napokon belül a piacon vannak a 100MHz-et támogató alaplapok úgy a hagyományos, mint a Pentium II. kategóriában. Ide viszont már kisportolt RAM kell. Ezért néhány gyártó összeállt, és kidolgozta a PC-100 szabványt, mely szigorúan szabályozza a memóriamodul összes tulajdonságát, így biztosítva a vásárlót a termék minőségéről. Ezek a modulok isten bizony mennek majd 100Mhz-en. Most pedig a régebbi olvasók nyugodtan scrollozzanak. Nem tudom, mikor, de a közelmúltban már írtam a tuning feltételeiről, a feszültségekről, a szorzókról stb. Most két eset van. Vagy örvendetesen megnövekedett az új olvasók száma, vagy pedig nagyon figyelmetlenül olvastok, mert napi 8-10 e-mailt kapok csak ebben a témában. Szívesen elmondom még egyszer, de remélem, most mindenki figyelmesen elolvassa. Tehát akkor. Mi a sikeres tuning feltétele? Vegyünk egy Intel MMX 166-os processzort, meg egy átlagos alaplapot, amelyik tudja a 83MHz-et, és a core-feszültséget 3.2V-ig tudjuk emelni. Mivel fentebb már írtam az SDRAM-ok által előidézett problémákról, ezt is vegyük bele. Hazaviszed a cuccod, a boltban természetesen 2.5*66MHz-re állították be, fő a biztonság. Akkor most meg kell próbálni a 2*83Mhz-en. Ha nem megy, akkor nyugodtan vidd vissza, cserélgessék addig a RAM-okat, míg minden rendben nem fut. Most jöhet a tuning. Először próbáljuk meg a 2.5*75=188MHz- et. Megy rendesen? Akkor jó. Nem megy? Emeld meg a core-feszültséget 3.2V-ra. Megy rendesen? Nem. Nem volt szerencséd a procival, ezért nem reklamálhatsz, hiszen csak 166-ost fizettél. Ha igen, akkor jöhet a 2.5*83=210MHz. Megy rendesen? Akkor minden rendben van. Nem megy? Akkor nem volt szerencséd, lásd fentebb. Marad a 188Mhz. Elmondom megint és megint: a szorzást soha nem az alaplap, ha- nem a processzor belső áramköre végzi. Az alaplapon található jumperek pusztán azt a célt szolgálják, hogy ezt az áramkört vezéreljék. A jelenleg kapható Intel processzorok az alábbi szorzási lehetőséggel rendelkeznek (természetesen a legmagasabb elérhető szorzási lehetőséget ismertetem) : Intel 166MMX 2.5, Intel 200MMX 3.0, Intel 233MMX 3.5. Tehát hiába van az alaplapodon mondjuk négyszerezési lehetőség, az a szerencsétlen 166-os visszavágja magát a maximális 2.5-szörös szorzóra, esetleg el sem indul. A kötött szorzási lehetőségek miatt a tuning csak akkor lehetséges, ha az alaplap támogatja a 75 és 83Mhz-et. A 3.2V core-feszültség fölé nem nagyon tanácsos menni. Elmondom azt is, a tuning célja nem az, hogy a gép elinduljon, hanem az, hogy a magasabb frekvencián is üzembiztos legyen. Tuning előtt tanácsos belekukkantani a bioszba, és a chipset setupban a biztonság kedvéért mindent a leglassabbra állítani. Mikor a gép üzembiztosan megy, akkor lehet a biosz beállításokat óvatosan, lépésről lépésre módosítani. Könnyen belátható, hogy az elérhető maximum 166-os proci esetén 210Mhz, 200-as

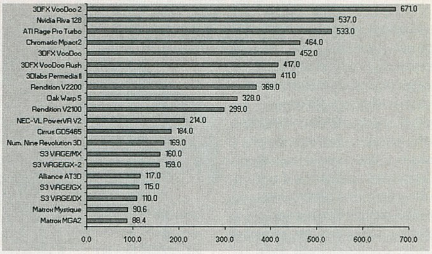
3D TESZT I.

A tesztgép egy Intel Pentium II. MMX-300MHz, Aus P2L97 alaplap, és az alant következő VGA kártyák....

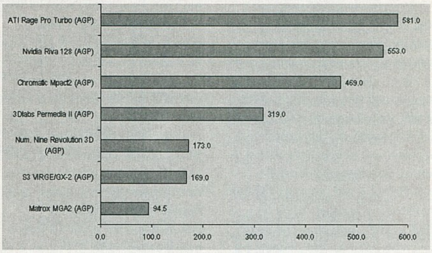
Lefutott a Ziff-Davis Winbench 98 V1.0 (2D, 2D Business WinMark eredmények), és a 3D WinBench 98 V1.0 (3D, 3D WinMark eredmények)

Lefutott ezeken kívül a Final Reality Demo V1.01

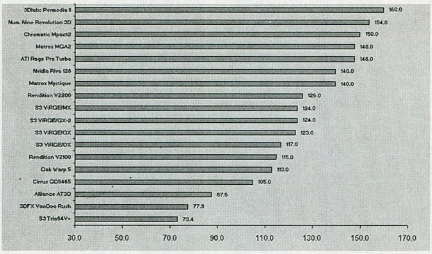
3D PCI eredmények:



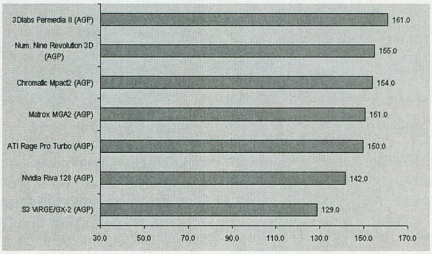
3D AGP eredmények:



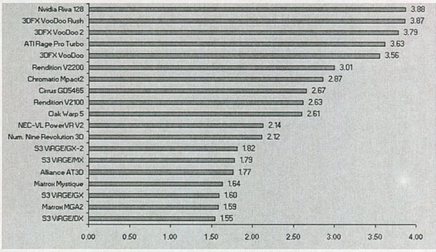
2D PCI eredmények:



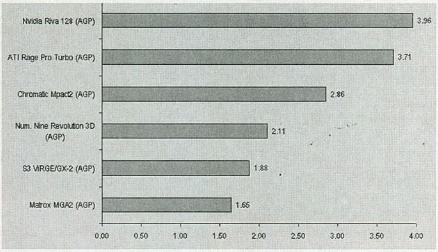
2D AGP eredmények:



Final Reality (3D PCI):



Final Reality (3D AGP):



Kártyák, és driverek:

	Driver ID	Gyártó	Memória Méret	Memória Tipus	Memória Sebesség
3DFX VooDoo		Orchid	4MB	EDO DRAM	50 ns
3DFX VooDoo 2		3Dfx (Eval)	12MB	EDO DRAM	25 ns
3DFX VooDoo Rush		3Dfx (Eval)	4MB	EDO DRAM	35ns
3Dlabs Permedia II (AGP)	4.10.01.2103	Diamond	8MB	SGRAM	100 MHz
3Dlabs Permedia II	4.10.01.2103	Diamond	8MB	SGRAM	100 MHz
Alliance AT3D	4.10.01.2056	Alliance EDO (Eval)	4MB	EDO DRAM	35 ns
ATI Rage Pro Turbo (AGP)	4.10.01.2294	ATI	4MB	SGRAM	100 MHz
ATI Rage Pro Turbo	4.10.01.2294	ATI	4MB	SGRAM	100 MHz
Chromatic Mpact2 (AGP)	4.10.00.3048	Chromatic (Eval)	8MB	C.RDRAM	500 MHz
Chromatic Mpact2	4.10.00.3048	Chromatic (Eval)	8MB	C.RDRAM	500 MHz
Cirrus GD5465	4.10.01.1620	Cirrus (Eval)	4MB	RDRAM	500 MHz
Matrox Mystique	4.03.00.3700	Matrox	4MB	SGRAM	100 MHz
Matrox MGA2 (AGP)	4.03.00.3700	Matrox	4MB	WRAM	60 ns
Matrox MGA2	4.03.00.3700	Matrox	4MB	WRAM	60 ns
NEC-VL PowerVR V2	4.1.0.20	VideoLogic	4MB	SDRAM	83 MHz
Nvidia Riva 128 (AGP)	4.10.01.14	Diamond	4MB	SGRAM	100 MHz
Nvidia Riva 128	4.10.01.14	Diamond	4MB	SGRAM	100 MHz
Num. Nine Revolution 3D (AGP)	4.10.01.9362	Number Nine	4MB	WRAM	50 ns
Num. Nine Revolution 3D	4.10.01.9362	Number Nine	4MB	WRAM	50 ns
Oak Warp 5	4.10.01.3177	Oak (Eval)	4MB	EDO DRAM	35 ns
Rendition V2100	4.10.01.101	Diamond	4MB	SGRAM	100 MHz
Rendition V2200	4.03.00.3465	Hercules	4MB	SGRAM	100 MHz
S3 Trio64V+	4.03.00.2105	STB	2MB	EDO DRAM	45 ns
S3 ViRGE/DX	4.03.00.2105	Hercules	4MB	EDO DRAM	30 ns
S3 ViRGE/GX	4.03.00.2111	STB	4MB	SGRAM	83 MHz
S3 ViRGE/GX-2 (AGP)	4.10.01.2115	S3 (Eval)	4MB	SGRAM	100 MHz
S3 ViRGE/GX-2	4.10.01.2115	S3 (Eval)	4MB	SGRAM	100 MHz
S3 ViRGE/MX	4.10.01.2116	S3 (Eval)	4MB	SGRAM	100 MHz

esetén 250MHz, 233-as esetén pedig 292Mhz. Na, és mi a helyzet a melegedéssel? Ez is sokakat érdekelhet. Van jó néhány olyan alaplap, amelyik méri a processzor és az alaplap hőmérsékletét. Ilyen pl. az Asus TX-97 sorozat is. Ha az ember belekukkant a bioszba, ijesztő dolgot tapasztalhat. A processzor hőmérsékletjelzője mutathat akár 65 fokot is. Ez ugyan még a megengedett határon belül van, de nagyon sok. Csak van egy kis baj. Az, hogy a hőmérsékletmérő csal. Ha az ember bekapcsolja a gépet egy, mondjuk, 20 fokos szobában, és belenéz a bioszba, mit lát: helyből 35 fokot. Mi ebből a tanulság? A hőmérsékletmérő kb. 15 fokkal mutat többet, mint a valóság, tehát a proci csak 50 fokos, ami pedig nudli. Ilyen összehasonlítás elvégzését mindenkinek javaslom, akinek hőmérős az alaplapja. Sok kérdést kaptam a Riva kártyák biosz-buzizásával kapcsolatban. Könnyen lehet, hogy félreérthetően fogalmaztam, igyekszem hát kijavítani. Mivel az STB Velocity- 128, az Asus 3DExplorer, meg a Diamond Viper V330 teljesen egyformák, belátható, hogy a teljesítmények különbözőségét egyrészről a bioszok, másrészről pedig a driverek határozzák meg. Azt hiszem, így már érthetőbb a dolog. Egy dologra azonban figyelni kell. A kompozit video, illetve S-VHS ki- és bemenettel ellátott kártyák bioszát csak az azonos tulajdonságokkal rendelkező kártyák bioszába szabad beleírni. Ugyan megígértem, hogy az első Guru CD-mellékleten megtalálhatjátok a szükséges dolgokat, de különféle copyright problémák miatt ez kivitelezhetetlenné vált. Újabban nem szoktam lelkendezni, mert nincs is nagyon miért, de most ismét felbukkant valami a hardverpiacon, ami lenyűgözött. Ne gondoljatok semmi csodára, mindössze egy CD-meghajtóról van szó. Mint tudjuk, az Asus nem arról híres, hogy gagyi szemeteket gyárt. Nos, piacra dobták az Asus CD-S340 típusjelű 34-szeres meghajtót. Egyszerűen király. UltraDMA támogatás, csendes, és iszonyúan gyors. Grabbelésnél 9-szeres sebességet produkál. Tesztelni ugyan nem tudtam, mert a tesztprogramokat kifekteti, de azért úgy szemre érzékelni lehet a gyorsaságot. Először azt hittem, hogy winchesterről winchesterre másolok, kis túlzással. Nem rezonál, szépen, halkan, megbízhatóan működik. Eddig mindig nehéz helyzetben voltam, ha beszélni kellett volna valami olcsóbb alaplapról, ami nem egy Asus, de azért ajánlható azoknak, akik zsebpénzből, esetleg ösztöndíjból élnek. Nos, most nyugodt lelkiismerettel ajánlhatok egy alaplapot, mégpedig az Amptron TxTWO típusút. A chipset az Acer Labs által gyártott TxTWO, 1 Mb külső cache, 75, 83MHz, 2 db SDRAM, 4 db SIMM foglalat, UltdraDMA 33 támogatás, quickboot, a feszültség, órajel, és szorzó állítása nem jumperekkel, hanem kapcsolókkal történik. A core-feszültség 2.2V-tól 3.5V-ig állítható. Ami kissé szokatlan, az az AMI biosz, de sokat nem kell matatni. Egészében véve nagyon megbízható, stabil, tuningbarát a darab, hátránya az Intel TX-hez képest a valamivel lassabb memóriakezelés, előnye viszont, hogy jobban hajtja a PCI buszt. Egy szónak is száz a vége, szerintem igen jó vétel. Most pedig, hogy valami hasznos is legyen ebben a rovatban, közreadok két tesztet. Nézegessétek figyelmesen. Arra viszont fel szeretném hívni a figyelmet, hogy a Riva-128 alapú kártyákhoz még csak béta OpenGL driverek állnak rendelkezésre. Elnézést kérek azoktól, akik a teszteket már látták az InterNeten, de azokra is gondolnunk kell, akik nem tudnak netezni.

Old Man

oldman@mail.matav.hu

http://www.internetto.hu/stb/hardver/

3D Teszt II.

Quake 2	Demo1 640x480	Demo2 640x480	Demo1 800x600	Demo2 800x600	Demo1 960x720	Demo2 960x720
3Dfx, 61Mhz	34,5	34,8	Nem lehetséges	Nem lehetséges	Nem lehetséges	Nem lehetséges
Riva128 Alpha2	20,1	17,6	16,2	16,5	Nem lehetséges	Nem lehetséges
Riva128 Beta1	39,1	36,3	30,4	29,3	21,4	19,5

GLQuake	Demo2 640x480	BigAss1 640x480	Demo2 800x600	BigAss1 800x600
3Dfx, 61Mhz	45,8	39	Nem lehetséges	Nem lehetséges
Riva128 Alpha2	33,1	28,3	Nem lehetséges	Nem lehetséges
Riva128 Beta1	49,4	41,3	31,3	28,7

3D Winbench98	640x480	800x600
3Dfx, 61Mhz	379	Nem lehetséges
Riva128 Alpha2	436	403
Riva128 Beta1	495	443

A teszt konfigurációja:

Intel Pentium MMX 233 processzor /3.5x66MHz/
Asus TX 97 alaplap
64 MB NEC 7 ns SDRAM /2x32Mb/
Diamond Viper V330 PCI VGA, Riva-128, 4MB SGRAM
Diamond Monster 3DFx
Minden kártyához a legújabb drivereket használtuk

LightWave

LAYOUT PLUG-INEK

Most egy rövid időre a már korábban részletesen vizsgált témakörhöz, a LightWave plug-injeihez térek vissza, de ezúttal a program másik feléhez, a Layouthoz készült ún. bedolgozó modulokat helyezem nagyító alá. A Modeler plug-injei, - mivel elődei A exx makrók voltak - már meglévő funkciók egy csoportjának meghívását végzik, ezáltal leegyszerűsítik és meggyorsítják a munka folyamatát, de nem nyújtanak semmi újat. (Kivételek persze itt is akadnak, pl.: Metaballs.)

A Layout kiegészítései már nélkülözhetetlenebbek, mert többnyire olyan problémákra adnak választ, amelyeket csak egy másik program használatával oldhatnánk meg, vagy azzal sem. (lásd Steamer) Elsőként nézzük meg az Object panel alatt található **Diplacement Map plug**-ineket. Ezekkel, a DispMap. textúrákhoz hasonlóan a tárgyak pontjainak elhelyezkedését tudjuk befolyásolni és változtatni egy animáció folyamán. Amint az elsőre látható, több ilyen plug-int is hozzárendelhetünk egy tárgyhoz, de az már kevésbé biztos, hogy együtt megfelelően fognak működni, és a kívánt eredményt adják. Ha mégis több ilyen torzítást használunk, akkor figyelembe kell venni, hogy az alsó - azaz utolsó - plug-in a legnagyobb prioritású, vagyis felülbírálhatja a többit. Használatukat továbbá az is leszűkíti, hogy nem minden esetben működnek együtt a csontokkal, így az egyik deformáló eszközről időnként le kell mondanunk. Ezen hosszúra nyúlt bevezető után lássuk, mivel és miként károsíthatjuk objectjeink geometriáját.

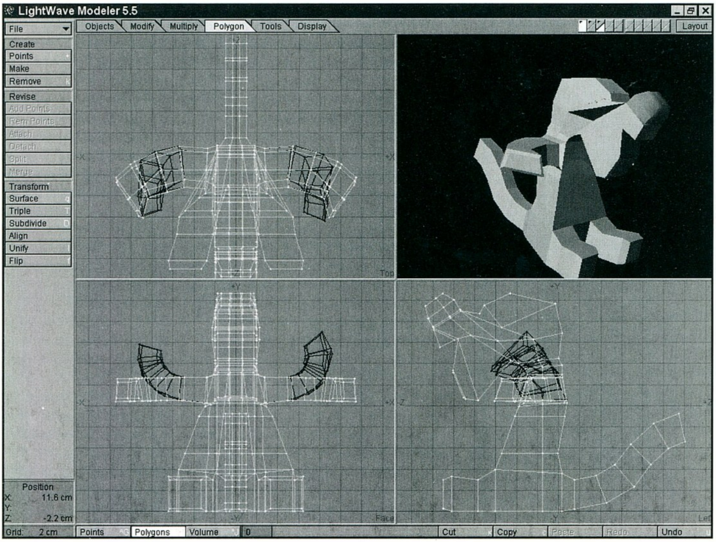
Effector: Működéséhez a deformálandó tárgyon kívül szükség van legalább egy deformálóra is. Használhatunk nullobjecteket is, mert csak a tárgyak elhelyezkedése, vagyis a tengely (Pivot Point) pozíciója számít. A hatást úgy kell elképzelni, hogy a pontok az eredeti pozíciójukhoz képest sugárirányban távolodnak az "Effector" tárgytól. Mindössze három paraméter áll a rendelkezésünkre, amivel meg kell határoznunk a deformáló tárgyat, a hatósugarat és a deformáció mértékét.

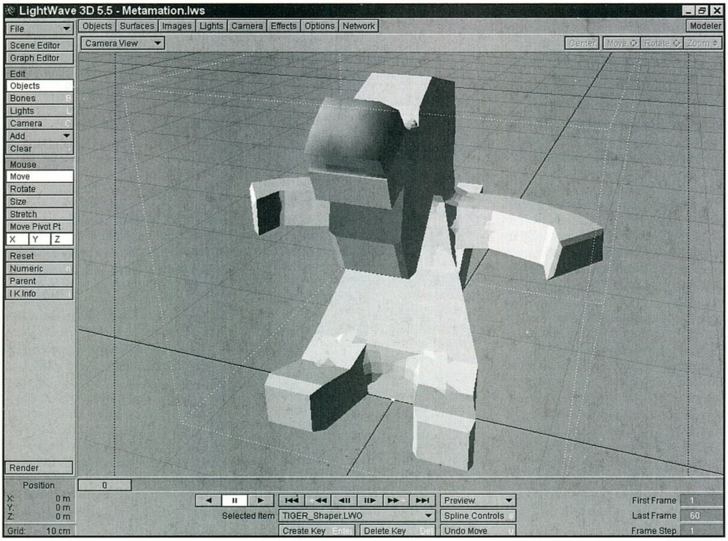
Falloff Distance: Az itt megadott érték határozza meg annak a képzeletbeli gömbnek a sugarát, amelyre a Core Radius sugarú fiktív gömbök kerülnek. Tehát az "Effector"-nak akkor lesz hatása a tárgyunkra, ha a kettő közötti távolság kisebb, mint Falloff Distance+Core Radius.

Core Radius: Annak a gömbnek a sugara, amelyik belenyomódik a módosítandó tárgyba. Ez az érték csak akkor jelentkezik jól láthatóan - azaz mérhetően - ha a két tárgy közötti távolság kisebb, mint a Falloff Distance+Core Radius, de nagyobb, mint a Falloff Distance. Természetesen, ennek ellenére jelentősen befolyásolja a torzítás mértékét.

Effector Name Prefix: Az "Effector" tárgyak nevének előtagját adhatjuk meg, ami egyrészt azt jelenti, hogy ha sokszorosítjuk az "Effector" tárgyunkat (Clone Object), akkor a későbbiekben az összes kifejti a hatását. Másrészt azt, hogy az összes olyan tárgyat figyelembe veszi, amelyiknek a neve az első szóközig megegyezik. Az ebből adódó problémákat megelőzhetjük, ha csak nagy betűkből álló nevet használunk, ugyanis a plug-in ún. case sensitive, azaz megkülönbözteti a kis- és nagybetűket.

LazyPoints: A pontok lustasága abban nyilvánul meg, hogy késve követik a tárgy középpontjának mozgását. A középpont megfogalmazás nem a legpontosabb, hiszen ebben az esetben is az object Pivot Pointja köré épül az effekt. A rajzfilmszerű torzulással járó mozgások készítése - figurák hirtelen elindulása, megállása - a plug-in használatával jelentősen leegyszerűsödik. Egyetlenegy paramétere van, amivel





a késedelem mértékét határozhatjuk meg. Ebből következik, hogy a Pivot Point pozíciója fokozottabb szerepet kap: A Pivot Pointot általában a tárgy súlypontjába kell helyezni, de időnként előretolhatjuk egy kicsit a mozgás irányában. Sokkal kötöttebbek a lehetőségeink, ha tárgyaink hierarchiába rendezettek. Ha el akarjuk kerülni, hogy az egymáshoz csatolt részek elcsússzanak egymástól, akkor kénytelenek leszünk mindegyikhez hozzárendelni a plug-int, azonos paraméterrel. Mindezek után az összes tárgy tengelypontját a hierarchia tetején álló tárgy Pivot Pointjával azonos pozícióba kell hozni.

Ez utóbbi jelentős korlátozásokat jelent, mert gyakorlatilag lehetetlenné teszi az egyes elemek forgatását és mozgatását, értelmét veszti a parent-kapcsolat, egyszerűbb az egész lustaságot egy objectként lementeni. Sajnos, ezeket a hiányosságokat sem csontokkal, sem pedig metamorfózissal nem lehet kompenzálni. Tehát összességében ez egy hasznos és ötletes plug-in, csak még egy kicsit kiforratlan.

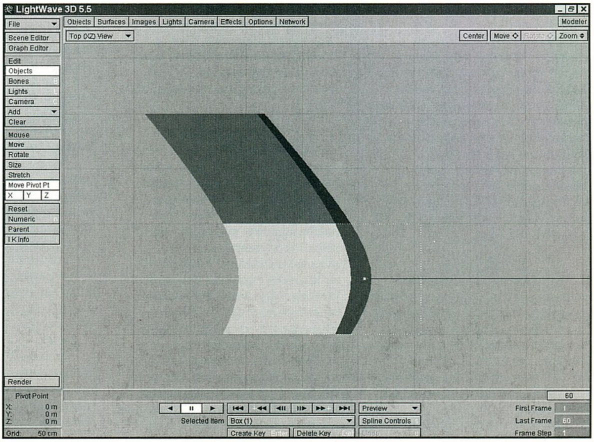
MathMorph: Hasonlóan a Modelerben található mozgási görbét számoló plug-inhez, itt is különböző matematikai műveleteket és függvényeket (sin, sqr stb.) használhatunk. A szokásos három (X,Y,Z) változón túl használhatunk véletlenszámot (q), valamint számolhatunk az idővel (t) és a frame-mel (f), tehát két - bár gyakorlatilag azonos - dimanikus változót illeszthetünk a képletekbe. Találkozhatunk még két kapcsolóval, az egyikkel azt határozhatjuk meg, hogy a matematikai kifejezésünk összegként vagy szorzatként befolyásolja a kiválasztott csatornát (X,Y,Z). (A csatornák természetesen függetlenek egymástól.) A másik kapcsoló mögött meg az ismerős World coordinates kezdetű szöveg található, ami, azt hiszem, nem szorul magyarázatra.

Metaform Shaper és Metaform Target: Ezt a két plug-in nem véletlenül kerül együtt említésre, elválaszthatatlanok egymástól, s gyakorlatilag egynek is tekinthetők. Gyakorta jelentkező gond, hogy az animáció készítése közben egyes objecteket kénytelenek vagyunk egy egyszerűbb modellel helyettesíteni, mert a sok felületből álló tárgyak kirajzolása kockánként több másodpercbe is telhet. Ha metamorfózissal akarjuk mozgásra bírni az objecteinket, akkor a sok pont, ill. felület szintén megnehezíti a dolgunkat.

A plug-in készítői úgy gondolhatták, hogy a részletgazdag tárgyak metaform felületfelosztással készülnek, s valószínűleg senki sem törli le a vázmodellt. Ha birtokában vagyunk mindkét objectnek, és az egyikből egyértelműen megfeleltethető a másik, akkor miért használnánk a nehezebben kezelhetőt?

Hogy egészen pontos legyek, a tárgyakat a MetaformPlus plug-in segítségével kell felosztani, mert egyéb felületsokszorozó technikát használva a pontok sorrendje nem a MetaMationnek megfelelően változik.

Az alap vázmodellt nevezzük SHAPERnek, a nagyfelbontású tárgyat pedig TARGETnek. Az előbbinél használjuk a Metaform Shapert, míg az utóbbinál a Metaform Targetet. Mindkét esetben a SHAPERt kell megadni "Cage object"-nek.



A SHAPER csak zavarna minket, ezért el kell tüntetni a színről (Dissolve 100%).

Menjünk át a Modelerbe, és torzítsuk a TARGETet, majd mentsük le különböző neveken. Töltsük vissza az egyiket a Layoutba, állítsuk a Dissolve-ot 100%-ra, majd morfoljuk bele a TARGETet. A továbbiak a fantáziánkon és a Multiple Metam. megfelelő használatán múlik.

A Displacement Map plug-inek sokban hasonlítanak az azonos nevű textúrás torzításokhoz: Csak az animáció elkészültével lehetünk biztosak abban, hogy elképzeléseink megvalósultak, és ha nem akarunk kellemetlen meglepetéseket szerezni magunknak, akkor általában érdemes a felületeket háromszögekké konvertálni és a Max Smoothing Angle-t 89.5°-ról 35°-ra átírni.

Az előző oldalpár csak egy szűk keresztmetszete volt a Layout számtalan hasznos és haszontalan plug-injének. A teljesség igénye, a teljes körű áttekintés célja egyet jelentene a biztos kudarccal, hiszen rengeteg shareware és egyéb hasonló kategóriájú plug-int lehet letölteni különböző helyekről. A "slágereket" (Skytracer, Steamer) direkt kerülöm, mert úgy gondolom, ezeket mindenki ismeri valamelyest, s inkább a kisebbekre, az ismeretlenebbekre próbálom felhívni a figyelmet, amelyek közt található néhány említésre méltó, tehát rövid szünet után következik a második rész.

GABRIEL

Laza azt mondta kezdjem el írni. Pedig nem erről volt szó, de mindegy. Azt találtuk ki, hogy április elsejét megünneplendő írunk egy jó kis közös levrovot, amolyan ríltájm stílusban. Erre most az van, hogy a törd. ül valamelyik gép előtt és valami zsír új játék demójával nyomul, ami még annyira nem is lenne baj, csak éppen hozzászólni sem lehet mert akkor üvölt, hogy hagyja már békén mindenki mert csak. Gondolom éppen vesztésre áll, az pedig nem szokott jót tenni a lelkivilágával. De mondom, mindegy. Április elseje már amúgy is jól elmúlt, habár ez éppenséggel nem probléma, a szerkesztőségben az év további 364 napján is ugyanaz a hangulat uralkodik, mint egyéb normális helyeken az év egyetlen napján amit a bolondoknak utaltak ki valakik még annó nemtudommikor.

Oké. Más téma: tavaszi pillanatképek a szerkesztőségből, avagy miért van mindenkinek munkaundora és miért nem készül az újság, két felvonásban, előadja a Gutu Tím. Mellesleg nekem sincs kedvem leveleket begépelgetni meg átpakolni a levelezőprogramból ide, de majdcsak lesz valahogy. Kriszta javaslatára ma elsősorban nem ezért aztán nem levrov lesz, hanem a tavaszról meg a tehenek búgásáról fogunk értekezni, hacsak nem akad a kezünkbe valami más téma.

(Különben is már vagy egy hete pöttyösben látja a világot. Született 11 dalmatakölyök. Képzelhetitek a Krisztit... - a törd.) **Továbbá Laza lányának jön a foga, Sakman pedig szerdán megsz***. Nem, nem a Laza lányát, ennyire nem perverz pedofil alak, hanem az internetezést valamiért, amit viszont elfelejtettem mostanra. Hm, vagy kicsit gyorsabban kellene írnom vagy Cavingtont kellene szednem.**

(Szerintem egyik sem, ha gyorsabban írnál, akkor sem tudnád megdönteni az 1 leütés/perc-es rekordodat. A Cavington meg úgysem használna egy ilyen VHB-nak - a törd.)

(Most érkezett a friss hír, Rainbird cikkírónk lehet hogy a fekete ruháit lecseréli keki színűre, mármint elmegy a hazát védeni. Most ahogy így elnézem..., hát nem is tudom..., inkább rohanjanak le bennünket. - a törd.) **Miközben a törd. beírta ezt a rengeteg okosságot (másfél óra alattt...) végülis elszántam magam, és tehénbúgás meg tavaszi szellő helyett mégis inkább levrovot gyártunk. Na hajrá.**

KÖZLEMÉNY

Szia Brazil!! Lenne egy nagy kérésem!! Tudom, hogy megszűnt az Internet szörf rovatod, de nagy kérés lenne, ha a levelezés végén bebiggyesztenéd az Unoff Guru új, és végleges url-jét???

http://scene.umszki.hu/~guru Ha megoldható, köszi, ha nem, azt is megértem!!!

Mivel abszolút közérekű a téma, egyből ide a levrov elejére raktam, még a végén helyhiány miatt kimaradt volna. Szóval figyelem mindenki, irány az Unofficial Guru site, van ott minden ami szemszájnak ingere, meg olyan is ami nem. Üzenem továbbá minden csoport és egyéb fénykép reklamálónak, hogy ők is inkább itt keresgéljenek mert itt van, az újságban meg nincs és az elkövetkezendő kétezerháromszázötvennégy évben nem is lesz.

Egyébként valószínű hétfőn 20 új kép lesz fönn a költözködésről, hála Jocónak :)) **(Ottvan... Brazil)** Ja, ismét nagyot szívtam a helyi tel. társasággal. Bocs, ha nem érdekel, de én már totál kivagyok. Szóval bevezették a hétvégi kedvezményüket, 1 perc 1,42+áfa. Nem piskóta. A hirdetésekbe viszont azt írták, hogy az összes helyi hívásra érvényes, de egy véletlen folytán kiderült hogy nem... Pl. az én inet szolgáltatómnak *** meg kell kérvényezni, hogy az ő számára is "rakjanak kedvezményt". Hát nem pofátlanság??? Akkor kerültem padlóra végleg, amikor a híradóban, vagy hol azt hallom, hogy a Matávnak 3x annyi esti hívása van, mint a kedvezmény előtt... Hát nálunk ez a harmada :((Na kipanaszkodtam magam.

Üdv: KuF

Nem mintha olyan nagy öröm lenne a háromszor akkora forgalom a Matáv területeken belül. Legalábbis ami az internetezést illeti. Kellemes csúcsforgalom van minden éjszaka, ettől aztán döglassú az egész net és mindenki szép hosszú percekig üldögél és malmozik mire megérkezik a hőn áhított oldal. Szuper. Ezért aztán én például vagy 22 óra előtt vagy hajnal 2 után intézem el a netes búbánataimat, akkor használható. De 22 óra előtt kedvezmény nuku, hajnal kettőkor meg a franc fog még 53 percnél többet lógni a neten (kivéve a Lilyt, de ő már klinikai eset), csak azért mert akkor már ingyér van és akkor már miért ne. Így aztán nekem és rajtam kívül még egy rakás embernek például rettentő sokat ér ez a kedvezmény, csókoltatok mindenkit. Éljen a digitális kultúra elterjedése, irány Európa és ilyesmik. Na, kipanaszkodtam magam én is, de jó volt.

KÖZJÁTÉK

Megjött közben a szerkesztőségbe Lily nénnye, és mostantól hármasban írjuk vele a levrovot. Ihletünk az rengeteg, ötletünk is sok, ilyenekre futja belőle: dewrwiu sddddddd :))))))) ;D dezoxiribonukleinsav ááááááááááááááááá őőőőőőőőő, nahaggyuk. Figyelem, compó!!! Aki kitalálja, hogy ebből melyikünk mit írt, annak elküldjük azt a kiürült kávéspoharat (dedikálva!!!) amiből koedukáltan hörpöljük kifelé a kévélét, hátha attól kicsit jobban megy a nemtommi, meg valami és izé. Ja, és gyorsan válaszoljatok, mert én már elfelejtettem, a Lily tud mindent, de ő sem sokáig, még kb. két percig érdemes írni. Közjáték vége.

HOSSZÚ LEVÉL MINDENFÉLÉRŐL

Hi Brazil! Először is bemutatkoznék: Tátrai Józsefnek hívnak, jelenleg végzős vagyok a Veszprémi Egyetem számtech-teológia szakán. [Jó kis párosítás, nemdebár?? :))]

Hopp. Fennforgás van. Először el akartam intézni egy „Mindenesetre ügyes" közbeszúrással, de aztán itt többen kérdezték, hogy mi ez és miért nem érdeklődök erről többet, de mivel ez így nem épp interaktív, úgysem tudnál válaszolni. Itt mi arra gondoltunk, legalábbis Lilyből ez tört ki első felindulásában, hogy valószínűleg korszerűsödik az egyház, és innentől kezdve virtuális imákat lehet mondani meg hallgatni, és a RealAudio meg RealVideo mellett indul a RealPray szolgáltatás is. Ez utóbbit ugyan már nem a Lily mondta, de olyan jól alakult a mondat, hogy kár lett volna összekeverni bármivel is. Most meg azt mondja, hogy szmájlizzunk ide, de leszavaztuk, a levrovban ugyanis hülyén néz ki az ilyen, hogy: ☺ :).

Ezt a levelet már igencsak régóta készülök megírni Nektek, helyesebben főleg Neked, de igazából csak most, hogy a GURU-ban megjelent a CD, tényleg lett aktualitása az egésznek. Nem szeretnélek untatni, de kicsit hosszú leszek, úgyhogy még most döntsd el, hogy tovább olvasol, vagy inkább DELETE-t nyomkodsz... **(A levrov filozófiája miatt ezt nem tehetem meg. Tudod, minél hosszabb a levél, annál jobban telik a levrov. Szeretem. Brazil)** Mint a fentebbiekből gondolom kiderült, nem tartozom azok közé, akik csak játékra használják a gépüket, ha minden igaz, vele fogom keresni a kenyerem is.

Nem a témához tartozik, de elkezdtünk közben rajzolni, ez lesz az első olyan levrov amiben kép van, amit éppen láthattok is. Egyébként ezt a pénzkeresés dolgot még gondold meg, legfőképpen azért mert keresni kevés, találni kell, másrészt meg köztudottan a pénzt... Stop. Nem írom le mert a törd.-nek nem tetszik. Na most akkor innentől ő ír. *(Azt sem tudom, hogy most miről van szó, én csak azt mondtam, hogy ismét egy közhelyet akar elpuffogtatni itten. Átadom a billentyűzetet Lilynek. – a törd.)*

Akkor gyorsan :))))). Na jó, azért szomorú is vagyok ... :((((mert elfogyott a kávé, a törd-é meg olyan ragadós nyálka, amit nem kívánok megkóstolni... Mi is volt itt a téma??? Ja, már látom ... Hogy lehet az, hogy vki nem játszik a gépével ??? Pedig remek például ha nincsen otthon ping-pong asztalhoz háló, mert ugye van benne hálózat, ... meg ilyesmi... ;))) (Nem tudom kijön, de átadom neki jól ... hehe)

Zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzz (ezt az Ákos csinálta, de kb. ilyen módon kezdünk el horkolni pillanatokon belül, ha nem kezd el hatni a kávé. Brazil)

Éppen ezért igyekszem bennmaradni a számítástechnika fokozódó sodrásában, követni a dolgokat - ami ugyebár majdhogynem totál lehetetlen. De mégis, megpróbálom: többek közt (...) ***(Itt kénytelen voltam utólag kivágni egy részletet a levélből, mert szerintem az az újság nem létezik, amit te írtál, ezekkel a paraméterekkel meg pláne. Kérlek írd meg nekem a nevét! - a törd. lazaa@hotmail.com)*** (...) Jól van, hát legyen, gondolom magamban, 7-800Ft-ból tutira kijön még így is. Errefél 896Ft lett a lap. Nem akarok nagyon kekeckedni, de nem sok ez egy kicsit??

Nézőpont kérdése. Szerintünk nem. Ezért az árért Pesten parkolsz 10 órát (drágább helyen a felét) vagy kapsz másfél mozijegyet, és akkor még lehet, hogy a film is rossz, a másiknak meg a feléről úgyis kiküldenek mert csak félig fizetted ki... De akinek nem futja rá, megveheti CD nélkül is tőlünk, illetve néhány számtech boltban. Amúgy pedig még megjegyezném, hogy ugyebár most 16 oldallal többek is vagyunk, tehát ha oldalakra lebontva nézed, olcsóbbak lettünk.

Még arra is hajlandó lennék -nem tudom, ezzel más hogy van-, hogy két oldallal több reklámot ugorjak át 100-200Ft-tal kevesebb árért. Persze ez csak csepp a tengerben, de azért mégiscsak számít. Továbbra is veszlek majd Titeket, mert tetszik az, ahogy írtok, de szerintem drága lett a lap, és -bár még egyszer mondom, nem látok bele- de szerintem talán ki lehetne hozni olcsóbban is...

Nem magyarázkodásképpen, de most következzen egy kis magyar realitás a törd. előadásában. *(Nos, úgy látszik nem igazán vagytok a szakmában járatosak, vagy csak nem végeztetek el közgazdász iskolát – mondjuk én sem... Nade, akkor elmondom: először van ugye a fizetésem – ha ezt a Bear™ meglátja, na mindegy -, ami ugye nem igazán a piachoz alkalmazkodik. A szokásos dolgok: papír, nyomás, szállítás, csomagolás, POSTA – ez iszonyú, nem írhatom le, hogy mennyi az övék egy újság árából, de rengeteg. Ez így kb. kijön az újság háromnegyed árára. Utánna jön ugye, ami nem fogy el, szóval hurrá, 1 újságon igazán sokat szakítunk le rólatok. Ja, a mercimet most cseréltem le amióta CD-s lett a PC GURU, vettem egy rojszrojszot. Röviden ennyi. – a törd.)*

Most, hogy eddig elértél, egy kis dicséret. No nem a lapnak, hanem a CD-nek. Hogy mi tetszik benne:

1.) csomagolása: nincs odaragasztva, nem kell két órát a ragacsot vakarásznom, ha be akarom rakni a többi közé. Bár ha a tok kb. 2-3 milliméterrel keskenyebb lenne, akkor férne csak be igazán :))

2.) nagyon király a kezelőfelülete! soha nem volt gondom a progik ki-meg becsomagolásával, de nagyon

örültem, hogy a Ti CD-tekkel ezzel nem kellett mégsem bajlódnom

3.) jó az anyag, ami a CD-n van. Kapcsolódnak az újsághoz, s adnak plusz infót. Örülnék, ha folyamatosan tudnátok a játékok (patch, editorok, kiegészítések, stb...) terén követni az Internetet, és helyettem -helyettünk- letölteni az újabb dolgokat - mostmár van hova...

Pontosan ez az egyik célja a CD-nek sok másik mellett. Szerintem havonta nektek is sokkal egyszerűbb a CD-n körülnézni mint az interneten bóklászni irtózatosan hosszú ideig, sok pénzért és persze iszonyú lassan. Természetesen a CD-n nincs és nem is lehet rajta minden ami a neten elérhető, de aránylag egy jó válogatást találtok az említett témában, szerencsére itt elég sokan foglalkoznak ezzel. És egy pillanatra kanyarodjunk vissza az árkérdéshez: ha az internetezés telefonköltségét, de legalábbis egy részét leszámolod az árból, akkor igazán nem mondhatod, hogy drága az újság. Illetve mondhatod, de ettől még sajnos nem tudjuk olcsóbban adni...Viszont juteszembe, bár már mondottam volt: mostantól 16 oldallal több az újság, az ára meg nem változott, tehát vehetjük úgy, hogy a pénzed mostantól kezdve többet ér.

Örülök a Quake szekciónak, kezdő Quakerként minden érdekel, bár ezek a botok már annyira nem jelentenek gondot - a REAPER-t kivéve :))) Örülök a Tuning rovat bővülésének is, dicséretes változás. Tehát nem a CD-vel van a gondom, hanem az árral... **(Lásd fent, mégegyszer nem írom le. Azért gyanítom, a plusz oldalak kicsit jobb kedvre derítettek. Brazil)** Ja, és még valami: nagyon szépen kérlek: bár a LEVROV tudom, az újság könnyedebb oldalait takarja, de - KÉRLEK - ha lehet, ennél ne legyen "lamerebb" !! Így pont jó: elég laza is vagy - csak vigyázz, szét ne ess -, meg azért - néha - szól is valamiről a LEVROV. Szóval táncolgass csak tovább a pengeélen, jól csinálod! Na, akkor most elköszönök. Jól esne, ha beraknád legalább pár részét a levelemnek, de ha nem, hát nem baj. Igyekeztem megkönnyíteni a dolgodat az ékezetekkel, meg a törd. - eléssel, helyesírással, úgyhogy szerintem illene jutalmaznod valamivel :)) Minden jót! CIAO!

(FeS)

A jutalmad a levél teljes egészében való leközlése, és egy sör a Guru táborban, feltéve ha jársz arra valamilyen véletlen folytán, és ha veszel magadnak...Meg nekem. Meg a Lilynek is, de nem, már mondja is, hogy neki viszki kell. Na majd jól kiviszem, csak rongálja itt az ifjúságot meg a morált itt nekem...

A HUSZONEGYEDIK LEVÉL

Helló Brazil! Figyulamigyula? Képzeld, most írok neked először, de most mán nagyon kellett, hiszen mán lassan több éve lennék előfizető. Ha jól meggondolom, ezt hiba volt leírni, mert állítólag a szegény levélírók kb. a tizedik próbálkozásra találnak csak meghallgatásra, s a huszadik levélnél már jó eséllyel pályázhatnak a levrovba való bejutásra. **(Ez most véletlenül pont egy huszonegyedik levél volt a sorban, szerencsés vagy. Lottóznod kéne. Brazil)** No de nem baj. Azért én elküldöm, hisz te köztudottan szereted az építő jellegű kritikát. Mielőtt azonban lehúználak titeket a sárga föld alá, meg szeretném köszönni a pár sört, mert előfizettem újra. Ez rendszerré válhatna.

Semmi akadálya, tegyük rendszerré. Minden hónapban előfizethetsz egy évre, és emellett sör hegyeket is hozhatsz nekem, nem fogok akadékoskodni. De azt nem értem milyen söröket köszöngetsz te itt, élő ember tőlünk sört nem kaphatott. Valami tévedésről lehet szó.

Nos komolyra fordítva: 1. Szerintem is gyengécskére sikerül néha néhány cikk. Már valaki kiemelte előttem a Dungeon Keepert, de az szerintem is feltűnően felületes volt. Persze megértem, hogy időben le kell adni a cikket, meg szorít az idő, kerget a tatár stb., szóval tulajdonképpen nem szóltam.

Jó, a tömegnyomásnak engedve elismerem: a DK cikk valóban nem volt olyan jó.

Viszon ami már komolyabb probléma: 2. Küldtem egy megfejtést az egyik compóra úgy fél éve, és még mindig nem láttam a nevem a nyertesek között. Kicsit beleléphetnétek a gázba, mert megromlik az a sok nyeremény...

Nyeremény sosem szokott megromlani és sosem marad rajtunk. Mindig én nyerek mindent és slussz. Akinek ez nem tetszik, jelentkezzen nálam egy-két dologért, amit a szicíliai maffia bölcs tagjai nyújtanak át lenn a sarkon teljes diszkrécióban. *(No végre beismered, ugyanis mostanában a söröm rejtélyes módon eltűnt. Szövetkezel az alvilággal? Te kis sötétben bújkáló ellenforradalmár! - a törd.)*

3. miért nincs hoplista pl. külföldi hoplista alapján. Engem érdekel, téged nem? Ezt csak azért kérdeztem, hogy beírhasd, hogy nem.

Nem. Engem tényleg nem érdekel.

4. Mikor lesz GURUs söralátét?

Mindig is volt. Én a Gurut szoktam sör alá tenni. *(Aha. Megvan a söröm! Most már egészen biztos. Lebuktál!!! - a törd.)*

5. Szeret valaki ott nálatok rabló sznapszert kártyázni pl. 2 'pontos' alapon?

6. Tudsz valakit ajánlani, aki jól nyomja az imagine-t? Asszem befejezem, légy szíves válaszolj? Tisztelettel, üdvözlettel kíván további jó munkát

(Kópházi Attila, Győr)

Az utóbbi két kérdést összevontam, mert elég egyszer is leírni, hogy nem, sajnos ilyen embert nem ismerek egyet sem. Ez van.

TÁBOR!!!

Re bRAZIL! Azért írok, mert szeretnék elmenni a GURU táborba. A haverokkal szeretnék már igázni a jó népet. Duke, quake, chasm... nekem mindegy csak legyen benne valami jó cuccos. JA! Ha nem írod le rögtön a levrovba, hogy mikor és hol lesz a GURU tábor, akkor a 2db sör tartozásomról (az egyik az búzasör (csak ez volt, ugye nem baj?)) kénytelen leszel lemondani. Mindegy, mert mi is szeretjük.Udv.:

PhOeMiX,

Figyelem nép! Idén is lesz tábor, és már tudjuk is, hogy hol, mikortól, viszont nem tudjuk még, hogy pontosan mennyiért. Naszóval a tábor helye: Soltvadkert, tó mellett, közel a kocsmákhoz. Import napsütés, idomított szúnyogok, stabil áramellátás és ehető kaja. A tábor ideje: nemtommettől nemtommeddig (elfelejtettem és most lusta vagyok megnézni, majd a törd. beszúrja ide ha akarja) *(augusztus közepe táján, a bővebb info a következő számban :)) a sör mellett lesz :o - a törd.)*, de az időtartamra emlékszem, ami nem kevesebb mint 9 (kilenc!!!) nap. Az ár még ismeretlen, de olcsóbb lesz mint a tavalyi, legalábbis ezt mondták nekem a mézesmadzag osztályon. Szóval gyűjtsetek szorgosan, trenírozzatok óriásit a Kvék meg Gyúk partikra, előtte jól aludjátok ki magatokat, mert a tábor ideje alatt ez ismeretlen fogalom, egyszóval készüljetek, nagy buli lesz!

Most pedig be kell fejezzük a mai levrovot, kell a hely annak a remek rajznak amit a levrov írás alatt készítettünk. Legyetek jók vagy rosszak vagy akármi, csináljatok amit akartok, csak egy picit fogjátok magatokat vissza levélírásilag mert úgy sem fogok mindenre válaszolni. És nyugodtan írjatok e-mailt, mert az környezetbarát, könnyen levrovbarakható és nem vagyok lusta elolvasni. Na pá, részemről ennyi, csókacsalád.

Brazil
brazil@freemail.c3.hu
featuring Lily (Lilytm@usa.net) és ***Laza (lazaa@hotmail.com, de nem szokta megnézni)***

Ja, és tavasz RULEZ!

Aki esetleg nem értenéd a furcsa jeleket az újságban annak egy kis magyarázat:

1. ha ezt a sort olvasod, akkor fordítsd el a fejed balra kb. 90 fokkal - ha tovább fordítod, elesel!!!

2. most képzelj el egy emberi fejet - no ne a Brazilét

3. mit látsz a 4-ik .-ban, és az ötödikben?

4. :o

5. :)

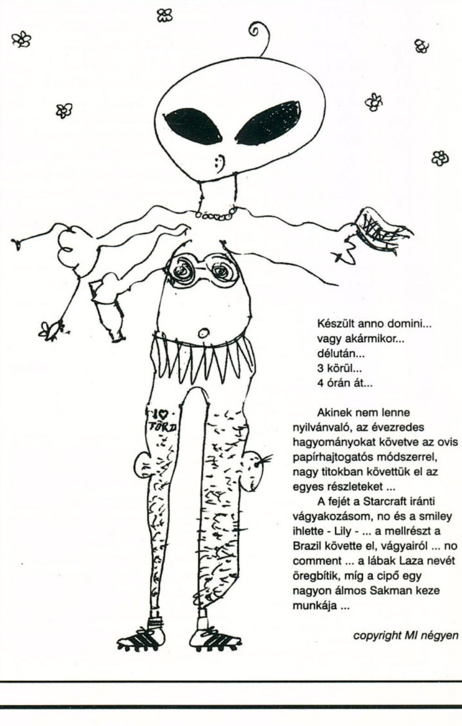
6. Na ugye nem is olyan nehéz.

7. fordítsd vissza a fejed jobbra kb. 90 fokkal

8. ha nem láttál semmit, akkor ugorj vissza az 1. pontra

9. ha láttál valamit, akkor nem vagy vak

10. Mosolyogj, mert mindenki rajtad röhög a buszon!!!



Készült anno domini...
vagy akármikor...
délután...
3 körül...
4 órán át...

Akinek nem lenne nyilvánvaló, az évezredes hagyományokat követve az ovis papírhajtogatós módszerrel, nagy titokban követtük el az egyes részleteket ...

A fejét a Starcraft iránti vágyakozásom, no és a smiley ihlette - Lily - ... a mellrészt a Brazil követte el, vágyairól ... no comment ... a lábak Laza nevét öregbítik, míg a cipő egy nagyon álmos Sakman keze munkája ...

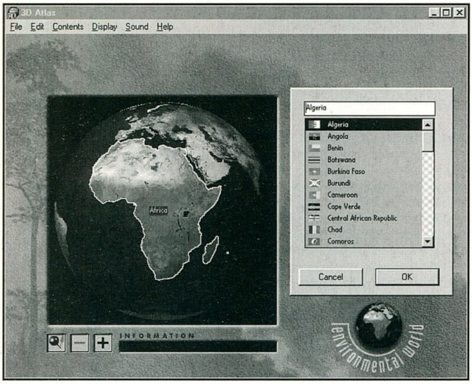
copyright MI négyen

Utility csokor

Sok kicsi, sokra megy

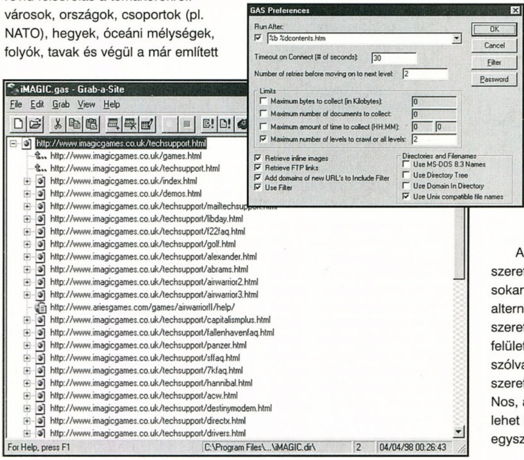
3D Atlas

E havi körsétánkat egy korántsem kis utility-vel kezdjük, hiszen bevallom őszintén a 3D Atlas-nak semmi köze nincs a kis programokhoz, hiszen egy teljes CD-n terpeszkedik el. Sajnos azonban módot kívántam neki adni, hogy bemutatkozzon. A program tartalmi része hagy némi kívánnivalót maga után, azonban mindezt pótolja a remek képi és animációs megvalósítás. Több nagy kategória szerint utazhatunk bolygónkon. Ezek között vannak hagyományosak (pl. az országok szerinti tájékozódás), de akadnak igazán extrák is (pl. a tűzhányók). Következzen most egy rövid felsorolás a témakörökről: városok, országok, csoportok (pl. NATO), hegyek, óceáni mélységek, folyók, tavak és végül a már említett tűzhányók. Ha kiválasztunk egy országot, akkor egy igen szegényes kis táblácska tűnik fel, ahol tényleg csak a legszükségesebbek találhatók meg. Persze azért itt is bejátszik a képi megjelenítés, hiszen a lobogó megjelenik néhány képeslappal egyetemben, mely az adott ország híres tájait, épületeit ábrázolja. Ha valamely természeti képződményre vagyunk kíváncsiak, akkor még rosszabb a helyzet, hiszen csak szűkszavúan a koordinátáit közli a helynek. A csoportosulásokról és tájegységekről már egy kicsit használhatóbb az adatbázis, hiszen felsorolja a benne lévő országokat. Extra funkcióként a jobb oldalon mindig megjelenik valami aktuális, a Földet érintő probléma is, melyre rákattintva bővebb tájékoztatást kapunk a dolog felől. A program kidolgozottsága megfelelő volt, pusztán az adatok hiányossága nem tetszett.



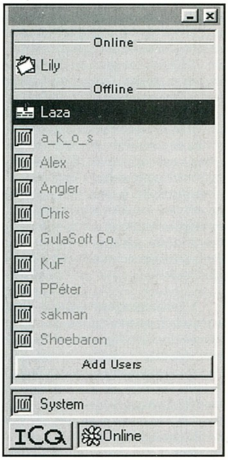
Grab a Site

Nem tudom mennyire lehet gyakori a ti gyakorlatotokban, mindenesetre nekem sokszor megfordult a fejemben, hogy leszedjek egy komplett site-t az Internetről, persze most konkrétan WWW oldalakra gondolok. Aki próbálkozott szerkesztéssel, az tudhatja, hogy még a készítőnek sem könnyű átlátni, hát még annak, aki csak tolakodó módjára le akarja szívni a tartalmat. Nos, a Grab a Site pontosan ezt csinálja, hiszen egy oldaltól kezdve automatikusan végignézi az összes hivatkozást, ami innen indul ki és letölt mindent, ami kép, HTML, anim vagy éppenséggel bármi egyéb más. Ami az előnye, az a hátulütője is a programocskának. Az indítás után meg kell határoznunk a letöltési mélységet, azt, hogy a kiinduló laphoz képest milyen mélyre ásson a keresésben. Sajnos ez nem igazán célszerű és kellemes, hiszen ki a fene tudhatja ezt előre, arról a nem elhanyagolható tényről sem, hogy a progi képes hurokba fonni magát a visszahivatkozás a főoldalra többszörös adatmegjelenést és persze letöltési időnövekedést eredményez. A progi a letöltésnél egy könyvtárba pakol be mindent, de ne ijedjünk meg, egyrészt átnevezi a hasonló nevű file-okat, másrészt belenyúl a HTML-be és kijavítja az összes hivatkozást. Egyszerűbb site-ok esetében ajánlom csak a programot, mert nagyon össze tudja kavarni a dolgokat egy többszörös mélységű hivatkozásnál.



ICQ

Akiknek van, azok nagyon szeretik, de sajnos még mindig nem sokan használják. Az ICQ egy alternatívát kínál azoknak, akik nem szeretnének az IRC kissé bugyuta felületével bajlódni, arról nem is szólva, hogy csak a baráti kört szeretné látni egy mini magán IRC-n. Nos, az ICQ pontosan ez, hiszen lehet beszélgetni (sokan is egyszerre), üzenetet és file-t küldeni mindezt úgy, hogy csak azok látnak minket, akiknek ezt engedélyeztük. A belépéskor automatikusan elindul a program és a szerverre való csatlakozás után kijelzi, hogy az ismerősök közül ki van bent. Sok fajta üzemmódot támogat a program, ki lehet akasztani egy táblát, hogy mindjárt visszajövünk, de lehetünk láthatatlanok is, ha nincs kedvünk társalogni. Ha keresünk valakit, akkor akár az e-mail címe alapján is megtalálhatjuk feltéve, ha rendesen töltötte ki az illető a névtábláját. (www.mirabilis.com)



Bear™

Cheat

SZIGORÚAN CSAK CSALÓKNAK!

G-Nome

A Mission computeren nyomjunk ctrl+F1 -et a kódok beírásához

Redtop Trod	Az összes single player pálya él
Half Libel	teleport kulcs aktiválása
Had A Nude On	sérthetetlenség kulcs aktiválása
Brass Clue	lőszer kulcs aktiválása
Mother Mourn Us	???
Chaste Coed	a záró video megnézése
Rotted Drop	cél elpusztítása
Horny Elk Leer	összes célpont aktiválása a képernyőn
O'Sarge	???
Swiss Throat	???
A Mere Fart	???
A Scramble On	???

A játék közben:

CTRL+I	láthatatlanság
CTRL+Z	lőszer feltöltése
CTRL+F	aktuális célpont elpusztítása
CTRL+B	teleport a célpont mögé
CTRL+P	összes célpont a radaron

JSF

ctrl+T+U	Turbo Speed (mach 10000)
ctrl+C+O	gyors győzelem
ctrl+G+O	gyors vesztés
ctrl+G+U	haza
ctrl+s	színes kő
ctrl+ctrl+s	képlopás
ctrl+ctrl	különböző repülők kiválasztása a menüben

F/A-18 Korea

Hagyjuk üresen az összes felfüggesztési pontot, majd kattintsunk rá a jobb oldalira a piros X-nél.
Ezután kapunk 2 atombombát, amelyet bármelyik küldetésben felhasználhatunk.

Jedi Knight: Mystery Of The Sith

Játék közben nyomjuk meg a T-t, majd írjuk be a kódot.

boinga 1	isten mód be
boinga 0	isten mód ki
iamagod	Uber-jedi
diediedie	összes fegyver
gimmestuff	teljes felszerelés
cartograph	térkép
gameover	pályaugrás
statuesque 1	ellenfelek lebénítása
statuesque 0	az előző feloldása
trainme	pályaugrás
freebird	repülés
trixie	mana maximumra
gospeedgo 1	lassú mód be
gospeedgo 0	lassú mód ki

Sub Culture

Játék közben írhatjuk be az alábbi kódokat:

bedlk	isten mód
imnotluc	isten mód
haveall	összes küldetés elérhető
havesome	összes küldetés elérhető
didit	pálya megnyerése
wonga	pénz
kamikaze	Suicide
tonka	Strengthen hull
refill	pajzs vissza
mutant	sugárzásvédelem
billy	sebesség fel
tick	Geiger számláló
rinse	Stage 0
dryer	Stage 1
cotton	Stage 2
delicates	Stage 3
tumble	Stage 4
colours	Stage 5
halfload	Stage 6

A teleportban írjuk be, hogy SCOTTY a játék megállításához, majd a következő kódokkal ugorhatunk pozíciót:
Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft

Holiday lsland

Játék közben nyomjuk le a SHIFT+CTRL+ALT+G –t, és egyből megoldódnak a pénzügyi gondjaink.

Paganitzu

Nyomjuk le az F1-et a menuhöz, majd az A+L+CRTL -t a cheat mód engedélyezéséhez:

642	isten mód be
643	isten mód ki
325	99 élet
822	dupla tárgyak
7	pálya választása
589	zárókép megnézése

Atomino

kód	**pálya**
SIGMA	10
LIBELLE	20
HEROLD	30
HARALD	40
URAL	50
BOJE	60
TRIUMPH	70
GOETHE	80
DIESES	100

Battle Valley

A végtelen tankhoz írjuk be a játék kezdésekor:
roger mellie the man on the tele

Aggressor

A nevünk helyett írjuk be, hogy 'CLASSIFIED'. A következő játékban 15 élettel és teljes erővel kezdünk.

Crazy Drake

ENTERSANDMAN	isten mód
NEUROTECH	szabad élet
DRAKENUKEM	idő visszaállítása
PLUGANDPRAY	szabad Smart Bomb
RADIOHEAD	pálya befejezése
ONEREALITY	élet feltöltése
COLIN	életek száma 20-ra
ROCKETZRULES	5000 Pont
IDKFA	egy életre redukálás és alacsony életerő
DEBUG	számok a képernyőn

Fighter Anthology

A főképernyőn nyomjuk le a ALT CTRL és SHIFT –et, és kattintsunk rá a Single Missionra az extra pályákhoz.

M.A.X.

MAXAMMO	teljes lőszer
MAXSURVEY	összes nyersanyaglelőhely
MAXSPY	összes ellenfél
MAXSUPER	30-as szintű lesz minden egység
MAXSTORAGE	a szállítótartályok feltöltődnek

Myth

Nyomjuk le a spacebart, mikor kiválasztjuk az új játékot. Ezután a CTRL + segítségével azonnal megnyerhetjük a pályát.

Postal

FLAMENSTEIN	összes tűz fegyver és lőszer
TITANIII	rakétavető és lőszerek
EXPLODARAMA	összes robbanó fegyver és lőszer
CARRYMORE	back pack
LOBITFAR	gránátok és molotov koktél
CROTCHBOMB	aknák
FIREHURLER	lángszóró munícióval
SHELLFEST	Spray Cannon
SHOTGUN	Shotgun
CHTPOS	100% egészség
CHTHOME	meghalás után visszatérünk
HEALTHFUL	teljes egészség
THICKSKIN	teljes pajzs
GIMMEDAT	mindent megkapunk
HESSTILLGOOD	visszatérés, ha meghalunk
DAWHOLEENCHILADA	gránátok, rakéták, napalm és lángszóró
BREAKYOSAK	Shotgun lőszer
THEBESTGUN	Spray cannon
STERNOMAT	Napalm
THERESNOPLACELIKEOZ	pályaugrás
IAMSOLAME	sérthetetlenség

Die By The Sword

Nyomjuk le az F1-et a játék közben és e mellé írjuk be a kódokat:

Mukor	Isten mód
Dedly	Fegyverek
Golrg	nagy Char
Btiny	kicsi Char
Silky	ellenfelek nem mozognak
Agrav	nagy gravitáció
Lunar	kicsi gravitáció
Peace	ellenfelek megpusztulnak
Funky	???

Powerboat Racing

EPS	Championship mód
PBR	Slalom mód
PDL	Titkos pálya: Mines
URN	Catamarans

Battlezone

Végtelen pajzs	Shf+Ctrl+BZBODY
Végetelen pilóta	Shf+Ctrl+BZFREE
Teljes térkép	Shf+Ctrl+BZRADAR
Végtelen lőszer	Shf+Ctrl+BZTNT
???????	Shf+Ctrl+BZVIEW

Nightmare Creatures

A főmenüben gépeljük be az EVERYWHERE parancsot (enter), majd használhatjuk a kódokat (enterrel):

EVERYWHERE	pálya választás, kódok engedélyezése
BOULON	végtelen
CHICO	Reduce
GU	Cut Body
BRONKO	Play Monster
DAVID	Disable Combos
BLUR	Play Blur
LOVDIK	Team Greetings
BES	Debug
MOBY	CD szám válsztás
ALAIN GUYET	összes cheat

Bear™

Külvilág

AMI NEKÜNK TETSZIK

TERRY PRATCHETT – A MÁGIA FÉNYE

Terry Pratchett. Nagyon remélem mindannyian ismeritek ezt az embert, pontosítva a könyveit! Igaz hazánkban még nem sok jelent meg műveiből, hiszen ezen kívül csak a Mágia színe és a Sofőrök talált kiadóra. Akik nem olvasnak annyit, viszont játszottak a Discworld sorozattal, azok egy kicsit belekóstolhattak már a Korongvilág hangulatába. De azért a könyv sokkal jobb. Engedjétek meg, hogy felidézzem azt a részt, melyen akkorát kacagtam a metrón, hogy többen értetlenül néztek rám... Ki is próbáltam, hogy néhány oldal után erre az ominózus jelenetre visszatérve képes vagyok-e fapofával végigolvasni. Hát, nem ment. ;))

„ - ... Ki ez a tyúk?

- Nem hagyja, hogy megmentsük őt – felelte Széltoló. A leány dacosan nézett az öregre az elkent szemfesték alól.

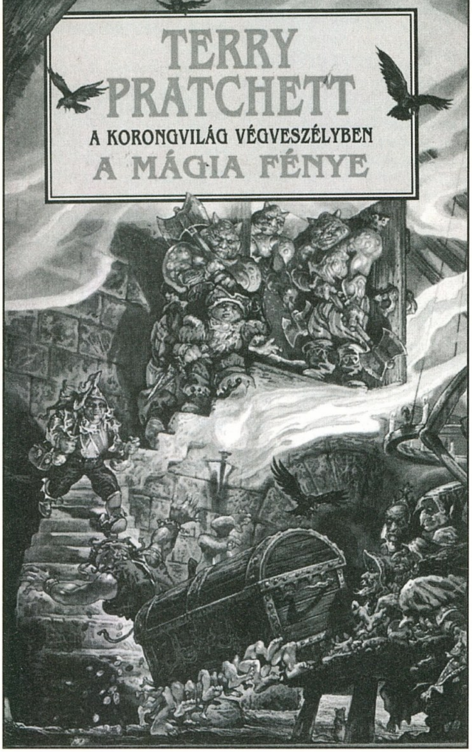
- A francba vele! – mondta a vén, egyetlen mozdulattal felkapta a hajadont, hátára dobta, feljajdult a csúztól, és összeesett.

Egy másodperccel később, még mindig hason fekve, így szólt:

- Ne ácsorogj ott, osztoba asszony állat ... szegítsz fel! – Széltoló legnagyobb megdöbbenésére, és valószínűleg a sajátjára is, a lány szót fogadott."

Persze a dologhoz hozzátartozik, hogy az öregember minden idők legnagyobb hőse, csakhogy már nyolcvanhét éves, ... A többit majd elolvassátok!

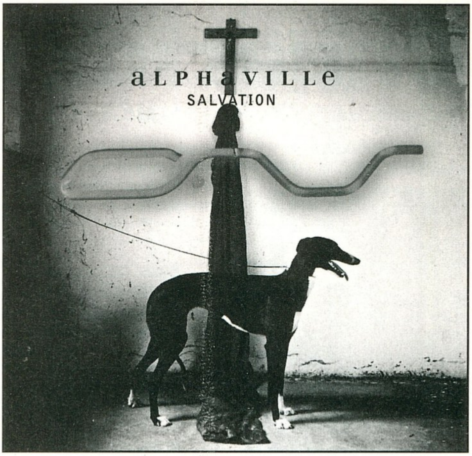
Nagyon kell sietnetek, ha még be akarjátok szerezni ezt a könyvet, mert már most sem látom sehol.

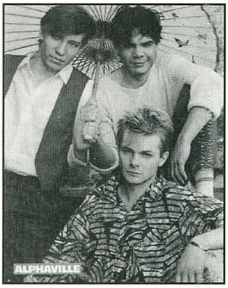


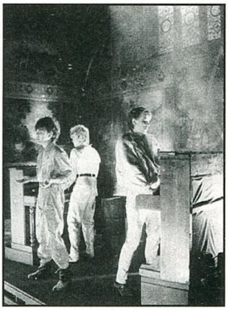
Szóval kergessétek az őrületbe a könyvárusokat, megéri!

... és a Nagy A'Tuin a maga böhöm, lassú, siralmasan ható uszonyaival és csillagfényezte teknőjével vonszolja magát tovább a galaktikus éjben a Korong súlya alatt ...

Lily







ALPHAVILLE - SALVATION

Nem tudom, hogy a mi átlagos olvasóink milyen idősek, azonban reménykedek benne, hogy 1984 nincs olyan nagyon messze az időben, hogy ne emlékeznétek egy páran az Alphaville nevére. A diszkózenét és a dallamos pop zenét kedvelők egyik nagy kedvence volt ez idő tájt a német együttes. Az 1982-ben összeállt, de igazából, csak 1984 befutott trio nagy sikerei a Big in Japan és a Forever Young a mai napig igen kellemes emlékeket idéz fel sokunkban. A kiadott lemezeket végigtekintve megmondom őszintén engem is meglepett a dolog, hogy egyáltalán nem állt le a zenekar az első nagy sikerek után, bár úgy látszik a továbbiak már korántsem voltak annyira korszakalkotók, hiszen egyikünk sem hallott sokat a többi albumról (Afternoons in Utopia - 1986, The Breathtaking Blue - 1989, Prostitute - 1994). Azonban, mint már bizonyára kitaláltátok a címből, itt egy új albuma a csapatnak, mely hangzásában és hangulatában más is, meg nem is, mint az általunk jól ismert Alphaville-é. Hasonló, hiszen aki egyszer hallotta Marian Gold (Hartwig Schierbaum a rendes neve) hangját, az sohasem felejti el, de ugyanakkor más is, hiszen nagyon sokat komolyodtak a dalaik mind mondanivalójukban, mint technikájukban. Akiknek tetszett az Alphaville annak idején, azok a Monkey on the Moon, vagy a Dangerous Places hallatán ha nem koncentrálnak a szövegre, akkor bizony könnyen visszarepülhetnek 13-14 évet az időben. A repülés persze e nélkül is megy, hiszen bitang jó zene még manapság is az Alphaville, próbáljátok ki.

Bear™

IFABO '98 - B pavilon 5/F stand
GRAVIS
GamePad Pro
SELECT
START
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD 2
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
BLACKHAWK
ergonómikus kivitelű
4 gombos joystick
ANALOG PRO
klasszikus kivitelű
4 gombos joystick
GAMEPAD PRO
az első 10 gombos
programozható gamepad
DIAMOND
MONSTER 3D
3D fx Voodoo chip set
4 MB EDO RAM 5 év garancia
DIAMOND
MONSTER II
3D fx Voodoo 2 chip set
8 MB EDO RAM 5 év garancia
DIAMOND
STEALTH II
Rendition Vérité 2100 chip set
4 MB 100 MHz SGRAM
DIAMOND
VIPER V 330
NVDIA RIVA 128 chip set
4 MB 100 MHz SGRAM
PIXEL
multimédia
1088 BUDAPEST, Rákóczi út 13.
tel.: 266-6059 fax: 118-6651 E-mail: pixel@mail.matav.hu

Találkozzon velünk!

IFABO BUDAPEST 1998

Nemzetközi Szakvásár

- Számítástechnika
- Telekommunikáció
- Repro- és másolástechnika
- Irodaszervezés
- Irodabútor

1998. május 5-9.

Budapesti Vásárközpont

Naponta: 10.00-18.00 óráig, szombaton 16.00 óráig